SUPLEMENTO ESPECIAL 15º ANIVERSARIO

1991-2006

Un viaje a través de la historia de las consolas



Radiografía de la revista

- Los juegos que nos han hecho soñar
- 15 años de evolución
- Momentos inolvidables
- Hobby Consolas en cifras

Gracias a los lectores de Hobby Consolas por 15 años de

Aventura y Fantasía



HOBBY CONSOLAS



Un cumpleaños para celebrarlo en familia



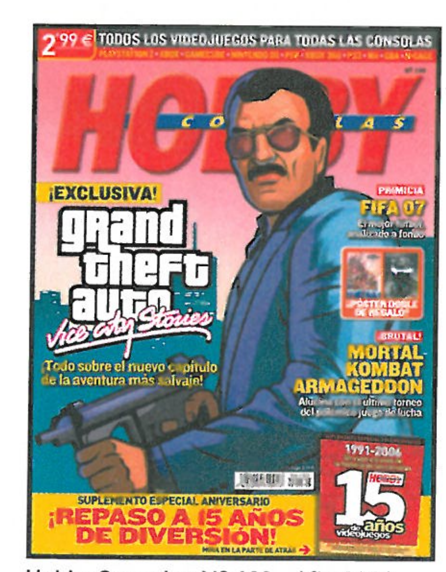
Quién nos lo iba a decir. Nada menos que 15 años. Nadie pensaba allá por octubre de 1991 que Hobby Consolas acabaría convirtiéndose en un publicación sólida, con una difusión envidiable y en la referencia para todos los aficionados a los videojuegos en nuestro país. Sin duda han sido unos años muy intensos, repletos de acontecimientos inolvidables. Hemos visto como evolucionaba el mundo de los videojuegos a un ritmo vertiginoso, mientras todos nos hacíamos un poco más mayores y asistíamos a la llegada de nuevas generaciones de consolas y usuarios. Pero sobre todo hemos sentido como, mes a mes, Hobby Consolas iba convirtiéndose en un miembro importante de una gran familia, la que formamos los que hacemos la revista, los lectores y las compañías de videojuegos. Y para nosotros, saber que el 25 de cada mes hay miles de personas esperando con emoción la llegada al quiosco de "la Hobby" es algo que nos sigue llenando de orgullo y nos motiva para seguir intentando ofreceros la mejor revista posible. Desde luego, este es el momento para agradecer a todos los que en alguna etapa de estos 15 años han trabajado en Hobby Consolas. También a las compañías y distribuidoras españolas que han apoyado y colaborado con nuestra publicación durante todo este tiempo. Pero, sobre todo, nuestro más sincero y profundo agradecimiento es para los que nos seguís todos los meses o, simplemente, os habéis tomado la molestia de hojear alguna vez nuestras páginas. De no ser por todos vosotros no habríamos llegado hasta aquí. Por lo tanto, este es un cumpleaños que debemos celebrar todos juntos, como una gran familia. Así pues:



¡FELICIDADES A TODOS!



Hobby Consolas Nº 1 - Año 1991



Hobby Consolas Nº 180 - Año 2006

Staff de Hobby Consolas 1991-2006

amalio • manuel • susana • javi • david "el viejo" • sergio • sole • david "el nuevo" • ana • anejo • dani hal • pichot • alonso • miguel ángel • mario • ricardo • chacón • richi • bea • blanca • alberto • domínguez • héctor • jose • jesús • elena • dimas • santi • maría • millán • abel • paola • rubén • santos • lillo • sonia • juanlos • óscar • esther • josé luis • patax • marcos • bruno • pepo • antonio • roberto • bautista • josé carlos • javi "mapero" • alfonso • jonathan • rodrigo • josé manuel • pulido • ganskopf • nievas • casado • sopedra • herrera • gamboa • signo • kagotani • marshal • derek • calabria • navas • federico • castellote • olga • yago • di costanzo • yen

15 AÑOS DAN PARA MUCHO

Creednos, en estos 180 números nos ha pasado de todo. Necesitaríamos por lo menos 100 especiales como este para contaros cada una de las anécdotas que hemos vivido, los juegos con los que hemos disfrutado o el trabajo (siempre agradable por otra parte, ejem) que hay detrás de cada página. Para que os hagáis una idea de lo que hablamos, aquí van las cifras más interesantes de estos tres largos lustros de "hobbyconsoleo".

LOS EXTRAS DE HOBBY

No hace falta ganar un concurso para conseguir un regalito de Hobby Consolas. En todos estos números os hemos dado toda clase de regalos, algunos sólo por comprar la revista, otros por mandarnos cartas interesantes. Aquí tenéis un ejemplo:



PROMOCIONES. Junto a la revista hemos dado de todo: pelotas de playa, adhesivos para decorar la consola, adaptadores de joystick para mando, libros de pasatiempos, postales, juegos de tablero y hasta vídeos de juegos.



PREMIOS. Si habéis tenido la suerte de que os publiquemos una carta, habréis recibido alguno de nuestros regalos especiales. Ahora damos las famosas gorras con nuestro logo, pero también hemos dado relojes con juegos, aerobies (frisbees con un agujero en el centro, creadores de burbujas gigantes, camisetas o una bonita calculadora.



14.772.000 Revistas

... es la cantidad acumulada de ejemplares que hemos vendido desde nuestros inicios. Algunas de estas revistas han alcanzado cifras récord de ventas y nosotros, desde luego, estamos de lo más orgullosos. Esto significa que cada treinta y dos segundos se vende un ejemplar de Hobby Consolas. ¡Pensad las que habremos vendido cuando terminéis de leer todo este suplemento!

30.791 Páginas

... han sido publicadas a lo largo de la historia de nuestra revista, que no ha faltado ni un solo mes a su cita con vosotros en el quiosco. En concreto, el número que más páginas ha tenido fue el 171, que tuvo la nada despreciable cifra de 284 paginazas. Vamos, que si tienes toda la colección de la revista, eres dueño de la mayor fuente de saber consolera.



554€

... es, ni más ni menos, el total de pasta que te has gastado en nosotros si llevas comprando Hobby Consolas desde el número 1. Sí, con toda ese dineral te daría para comprarte una PS3, pero ¿y lo que has aprendido en este tiempo mientras nos leías? Otro dato interesante: si te has leído todas las revistas "de pe a pa", habrás invertido, aproximadamente, 700 horas de tu vida. ¡En todo ese tiempo te habría dado tiempo a estudiar una diplomatura de nivel medio!



5017 Juegos

Éste es el total de los videojuegos que hemos analizado, comentado y puntuado desde el número 1 de la revista en nuestra sección de novedades y en el resto de secciones que incluyeran notas numéricas. Hemos incluido todas las consolas, desde las más raras hasta las más recientes ¿Habrá alguien que haya jugado a todos los juegos (a excepción de Yen, claro)? Por cierto, si la separamos por consolas, la distribución queda así:

CONSOLA	JUEGOS COMENTADOS
NES	139 juegos
Master System	119 juegos
Game Boy/GB Color	462 juegos
Game Gear	133 juegos
Mega Drive	382 juegos
Super Nintendo	350 juegos
Lynx	39 juegos
Turbo Grafx	25 juegos
Neo Geo/Neo Geo CD	48 juegos
Mega CD	51 juegos
CD-I	2 juegos
3DO	4 juegos
Jaguar	4 juegos
Mega Drive 32 X	19 juegos
Mega CD 32X	1 juego
Teléfonos móviles	86 juegos
Saturn	178 juegos
Playstation	903 juegos
Nintendo 64	184 juegos
Game Boy Advance	179 juegos
Neo Geo Pocket	7 juegos
Dreamcast	167 juegos
Playstation 2	756 juegos
GameCube	220 juegos
XBox	410 juegos
N-Gage	29 juegos
Nintendo DS	40 juegos
PSP	48 juegos
XBox 360	33 juegos

48 Redactores

...hemos escrito los textos de Hobby Consolas (contando también a los "dires", jefes y colaboradores). Algunos "emigraron" a otras revistas, otros han ingresado en instituciones psiquiátricas (esto de los videojuegos es lo que tiene) y otros seguimos aquí, al pie del cañón después de muuuchos meses con vosotros. Pero eso sí, todos lo hemos pasado en grande creando estos ciento ochenta números.

61.178 Trucos

... hemos publicado en este tiempo de todo tipo de juegos para todas las consolas. Passwords, combinaciones de botones, extras... Nada se ha resistido a nuestros audaces "destripadores", que os han ayudado a disfrutar aún más de las consolas y vuestros títulos favoritos.

7.260 Cartas



...hemos publicado en todos estos números, dentro de las diferentes secciones que ha tenido nuestra revista, (sin contar las cartas enviadas a los concursos). Entre los dibujos, las consultas, las opiniones, las críticas y los trucos, esta es la cantidad de sobres, e-mails y mensajes desde móvil que nos habéis mandado a lo largo del tiempo y que hemos podido publicar (la cantidad total de cartas recibidas es en realidad muchísimo mayor). ¡Y es que la revista Hobby Consolas, sin vosotros, no habría sido posible!

15.520 Regalos

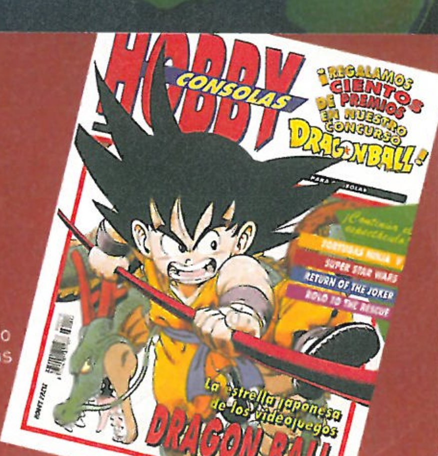
... hemos repartido entre vosotros, además de 32.500 euros en metálico. A lo largo de estos años hemos organizado competiciones de dibujo, de conocimientos... ¡Hasta de rap! De entre todos estos premios, 1.784 han sido consolas, 24 han sido viajes (a lugares tan variopintos como Disneyland o una exposición de dinosaurios), 4.728 fueron juegos y el resto es muy variado: una recreativa holográfica, tablas de snow, patines, microcoches, boomerangs, equipos de arquero, cámaras espía...

590.000 Kilómetros

...nos hemos recorrido, aproximadamente, para ir a los diferentes viajes de presentación de productos, ferias especializadas de videojuegos, etcétera. Hemos estado en lugares tan dispares como Tokio, Pekín, Helsinki, Dubai, Montpellier, Vancouver, Las Vegas o Amsterdam. Para que os sirva de referencia, si hubiéramos recorrido todos esos kilómetros del tirón, habríamos podido llegar a la Luna... ¡Y casi habríamos podido terminar el viaje de vuelta! Por vosotros, si hiciera falta, lo haríamos, amiguetes...

180.000 Ejemplares

... es nuestro récord de difusión de la revista hasta la fecha. Para ser precisos, esa cifra fue alcanzada por el número de marzo de 1993 (sí, ya han pasado unos añitos). En plena fiebre manga nos dio por poner a Goku, de Dragon Ball, en la portada de Hobby Consolas y las cifras se dispararon. Para que os hagáis una idea, nuestra difusión media actual es de unos 90.000 ejemplares por cada número, con lo que aquel número consiguió más del doble.



15 AÑOS DE EVOLUCIÓN

El número 180 de la revista Hobby Consolas ha llegado tras quince años de mejoras, retoques, estudios de mercado y, por qué no decirlo, mucho aprendizaje por parte de todos. Hay un montón de cosas que han evolucionado con respecto a aquel mítico número 1: las consolas, las secciones, la propia revista, nosotros e incluso vosotros, los lectores y usuarios sois bastante diferentes. Mirad qué distinto era todo, mirad...

CADA DÍA MÁS JUGONES

Por si dudabais del éxito de los videojuegos, éstos son los datos sobre las cantidades de consolas que había en España durante la etapa dorada de los 16 bits (1991-1994) y las que hay en la actualidad. Como podéis ver, el sector ha crecido un montón.



1991-1994

- Parque de consolas: 3.170.000
- Super Nintendo: 600.000
- Mega Drive: 650.000
- Master System: 350.000
- NES: 400.000
- GAME BOY: 840.000
- Game Gear: 300.000
- Otras: 30.000
- Número de usuarios (aprox.): 1.500.000



2006

- Parque de consolas: 7.970.000
- PLAYSTATION 2: 4.000.000
- Gamecube: 275.000
- Xbox: 275.000
- Xbox 360: 70.000
- Nintendo DS: 750.000
- PSP: 500.000
- Game Boy Advance: 2.100.000
- Número de usuarios: 5.400.000 (fuente: Adese).

Cómo hemos cambiado

¡Y tanto que lo hemos hecho! En los humildes comienzos de la revista, apenas cuatro "pimpollos" se encargaban de sacar toda la publicación adelante. Poco a poco, más personas se fueron uniendo y hoy por hoy han pasado decenas de profesionales por nuestras páginas. Este es un repaso a nuestra plantilla.



1991

En aquel número uno, estos "galácticos" de los juegos se presentaban así ante vosotros. Dispuestos a traer la ilusión, la sapiencia y también un poquito de cachondeo, estos cuatro redactores fueron los pioneros de la revista.



2006

Hoy día, cuatro personas de redacción y hasta nueve colaboradores llevamos el timón de Hobby Consolas. Seguimos siendo muy "friquis" y estamos dispuestos a traer toda la información sobre los juegos actuales y las videoconsolas. ¡Chicos, somos una piña!

¿Redactores de dibujos?

Pues sí. Durante 42 números, los redactores se mostraban en los análisis con caricaturas y apodos en lugar de nombres. ¿Queréis conocer a los más populares?



LOLOCOP, el mayor fan de los juegos deportivos era ni más ni menos que nuestro actual "dire" Manuel del Campo. Sí, empezó como redactor también, amigos.



TENIENTE RIPLEY, una de las pocas chicas que escribieron, era en realidad Sonia Herranz, quien ahora dirige nuestra revista hermana Playmanía.



GIANCARLO VIALLI fue de los primeros en estar en Hobby. No era otro que Juan Carlos García, director en la actualidad de Nintendo Acción. ¡Menudo "freak" estaba hecho!



EL CONSOLERO ENMASCARADO Y NIKITO NIPONGO eran en realidad la misma persona: Amalio Gómez. Entonces era el director de la revista y hoy es el director general de publicaciones de juegos.

Yen, nuestro misterioso experto

Desde el número 1 lleva nuestro experto resolviendo vuestras dudas. Al principio aparecía con ilustraciones como ésta y recientemente lo habéis visto en las fotos del Teléfono Rojo. Bueno, "visto" es un decir, ya que su identidad es más secreta que la fórmula de la Coca-Cola. ¿Quién es? ¿Tiene un aspecto como el de los dibujos? ¿Sigue llevando ese chaleco? Bueno, os diremos que en realidad es... Ah, hola, señor director. ¿Decirles quién es Yen? No, yo nunca me atrevería a hacer eso, señor director. Descuide, descuide, que yo guardo el secreto. Adiós, señor director, a sus pies. Pues nada, otra vez será, consolegas...

El salto tecnológico

La informática progresa a velocidades de vértigo y las videoconsolas no son una excepción. Los juegos y las máquinas que nos flipaban quince años atrás no podrían competir ni de lejos con las máquinas actuales (tecnológicamente hablando).

Las Consolas

Comparad las prestaciones de 2 consolas punteras de cada etapa. Menudo cambio, ¿eh?

Super Nintendo (1992)

- Procesador: **16 bits.**
- Velocidad CPU: **hasta 3,58 MHz.**
- Memoria: **1 mega RAM**
- Resolución: **512 x 448 píxeles**
- Sonido: **8 bits y 8 canales**

Xbox 360 (2006)

- Procesador: **128 bits.**
- Velocidad CPU: **3 núcleos a 3, 2 GHz cada uno**
- Memoria: **512 megas RAM a 700 MHz**
- Resolución: **hasta 1920 x 1080 píxeles**
- Sonido: **32 bits, 256 canales y sonido digital 5.1.**

Los juegos

Lo importante es la diversión, pero es curioso ver las diferencias de un tiempo a esta parte.



El cartucho de 16 megas sorprendió a todos. Tenía 12 luchadores y 2 modos de juego: Arcade y Versus. Los gráficos, en 2D, claro.



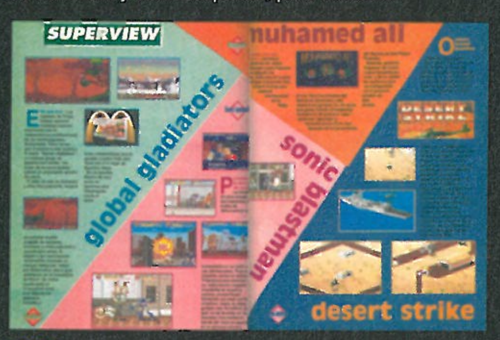
El DVD contiene 40 luchadores y toda clase de modos: Versus, Historia, un editor... También hay muchas armas y personajes ocultos. Los gráficos son de infarto: cada personaje está formado por miles de polígonos texturizados.

Cambios de "look"

¿Cuántas veces habéis cambiado de peinado en quince años? Nosotros también nos adaptamos a las modas. Así ha cambiado la sección de preestrenos:



1991. Madre mía, ¿pero esto qué es? Un batiburrillo de fotos, personajes, texto y pantallas. Al menos era colorido. ¡Y no os riáis, que con los ordenadores de ahora es muy fácil maquetar, pero antes...!



1992. Bueno, esto ya tenía una mejor pinta. En esa época usamos un estilo más visual, aunque por aquel entonces hablábamos de un par de juegos por página. Sí, amigos, los colorines estaban de moda.



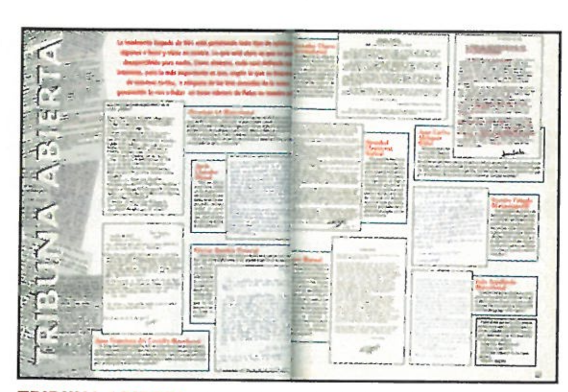
1999. Utilizamos códigos de color para cada consola y pusimos, aparte de lo mejor y lo peor, la primera impresión sobre el juego. La maqueta era más ordenada y usaba siempre los mismos tipos de letra.



2002. Este es el estilo actual. ¿A que mola más? En esta maqueta incluimos la minisección "¡Ojo al dato!", así como el cuadro de las claves. Y la verdad es que todo es más gráfico y agradable a la vista.

¿Os acordáis de ellas...?

A lo largo de tantos números diferentes secciones han completado nuestra revista: Hi-Tech, Otaku Manga, Hobby Sports... Muchas de ellas han desaparecido, pero hay algunas de las que guardamos muy gratos recuerdos. Aquí tenéis las más chulas:



TRIBUNA ABIERTA. Antes de que existieran los foros de internet, era en esta sección (y su complemento Contrapunto) donde expresabais vuestras inquietudes jueguiles. Aquí hubo cartas de lo más sonadas. ¿Quién recuerda a la familia Sandoval o a un tal Roberto Ajenjo?



GAME MASTERS. Durante decenas de números, The Elf y M.A.D. nos contaron lo más candente del sector: prototipos, las consolas del futuro, rumores... Para estar a la última, había que leer esta sección.



¡QUÉ LOCURA! Vuestros dibujos, vuestros montajes y en general, vuestra creatividad se veían aquí. Mario, Sonic, Goku y demás personajes de la época fueron protagonistas de una sección que incluía apartados tan graciosos como La Contralista o Protagonista Tú.

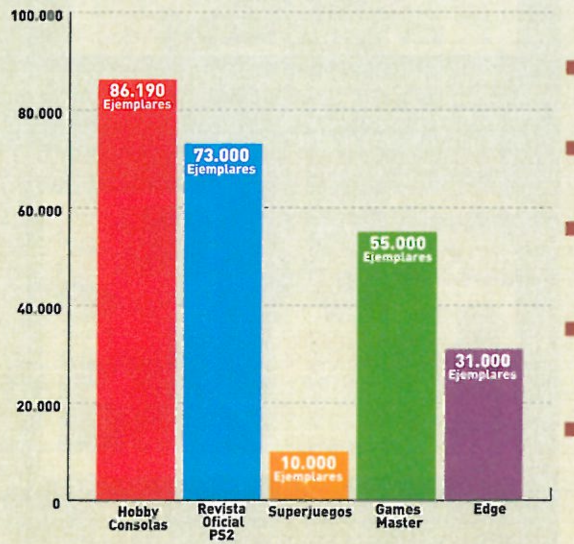
LÍDER EN VENTAS Y PRESTIGIO

Siempre nos hemos preocupado por daros la mejor información sobre las consolas. Hemos logrado las mejores exclusivas, hemos ido hasta la otra punta del mundo y nos hemos codeado con los mejores. A continuación os mostramos algunos de nuestros logros (una palmadita en la espalda nunca viene mal).

Líder en ventas... no sólo en España

Hobby Consolas se ha convertido desde su lanzamiento en la revista de videojuegos más vendida en España, con la excepción de unos pocos meses, durante estos quince años. En lo que se refiere a revistas multiformato nunca ha tenido rival en nuestro país. Además, se da la circunstancia especial de que España es el único país en Europa donde una revista multiformato tiene una mayor difusión que las revistas oficiales de PlayStation o PlayStation 2. Y, por último, las cifras de ventas de nuestra revista son muy superiores a las de las revistas multiformato de mercados mucho más grandes, como el inglés, cuatro veces superior al español en cuanto a su parque de consolas instaladas. Por supuesto, es a todos vosotros a quienes os debemos este formidable éxito.

- Media de difusión en estos 15 años:
  82.000 EJEMPLARES MENSUALES (FUENTE INTERNA)
- Difusión actual:
  90.000 EJEMPLARES (OJD)



- **HOBBY CONSOLAS**
  País: España
  Ventas: 90.672 ejemplares/mes
  Fuente: OJD
- **REVISTA OFICIAL PS2**
  País: España
  Ventas: 73.000
  Fuente: OJD
- **SUPERJUEGOS**
  País: Revista Multiformato Española
  Ventas: 10.000
  Fuente: estimación sin OJD
- **GAMES MASTER**
  País: Revista multiformato líder en el Reino Unido
  Ventas: 55.000
  Fuente: Fuente ABC
- **EDGE**
  País: Revista multiformato UK
  Ventas: 31.000
  Fuente: Fuente ABC

Con los más grandes y famosos

Gracias a tantos viajes (y nuestro incomparable don de gentes) hemos podido conocer a lo más granado del sector y, por supuesto, hacernos una foto con ellos. También ha habido famosos vinculados a los juegos.



DAVID PERRY, padre de «Earthworm Jim» o «Matrix» nos ha concedido varias entrevistas. Aquí lo tenéis, sonriente, junto a David.



KOJIMA, el creador de «Metal Gear» ha colaborado con nosotros en diversas ocasiones. Es un lujo estar al lado de alguien tan influyente.



SHIGERU MIYAMOTO, además de ser un genio, es un tipo simpatiquísimo que hemos visto varias veces. Hasta se hizo una foto con nuestra revista.



VARIOS FUTBOLISTAS, como Roberto Carlos, Raúl o Guardiola se han echado unas partidas con nosotros a «FIFA» o «Pro Evolution Soccer».



COLIN MCRAE, el gran piloto de Rally, también ha posado con nosotros en alguna que otra ocasión, cuando tocaba presentar sus juegos.



Por supuesto, **LARA CROFT** no ha faltado nunca a su sesión de fotos con Manuel, independientemente de la modelo que le diera vida.

Las mejores exclusivas

Para ser la revista de consolas "number one" hay que currárselo. Nosotros lo hemos hecho dándoos la mejor información y unas exclusivas que quitan el hipo. Bueno , con el desnudo de "Pipi" Estrada se nos adelantaron...


HI-TECH
Mega Drive 32-X
La gran jugada de Sega

Cuando iba a llegar **MEGA DRIVE 32X** a España fuimos los primeros en proporcionaros las primeras imágenes y todos los datos sobre la consola y sus primeros juegos dentro de nuestra sección Hi-Tech.


PREVIEW
¿QUÉ ES SILICON GRAPHICS?
EL MONO Y EL "MONEY"

LOS CREADORES DE «DONKEY KONG COUNTRY» (uno de los mejores juegos de toda la historia de Super Nintendo) nos contaron todos sus entresijos en una entrevista y reportaje únicos en nuestro país.


REPORTAJE
¡EL CREADOR DE «GRAN TURISMO 4» NOS CUENTA TODO SOBRE SU JUEGO!
PASIÓN POR LOS COCHES
¡ENTREVISTA EXCLUSIVA!

MISTER YAMAUCHI, el creador del exitoso «Gran Turismo 4» nos concedió una entrevista exclusiva en el mismo corazón de Japón para hablarnos acerca de su juego, que todavía se encontraba en desarrollo.


REPORTAJE
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
EL NUEVO ZELDA
¡¡YA LO HEMOS PROBADO!!
LINK TE INVITA A UN JUEGO MÁGICO
LO QUE DEBÉIS SABER

«ZELDA: THE WIND WAKER» para GameCube fue presentado a Hobby Consolas en exclusiva mundial. Gracias a nuestro corresponsal Christophe Kagotani, fuimos los primeros en probar su Cel-Shading.

En todos los eventos

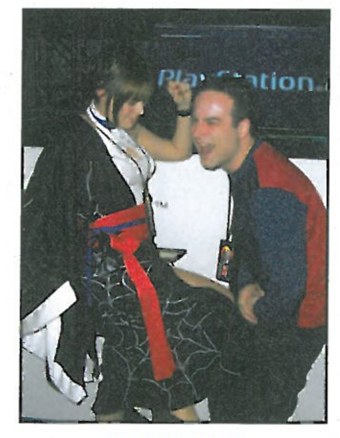
Las distribuidoras de los juegos siempre intentan ser creativas a la hora de enseñarnos sus productos, por lo que organizan toda clase de eventos y viajes, que nosotros no nos perdemos. Algunos son agotadores, pero casi todos resultan muy divertidos e interesantes. Éstas son cuatro fotos con algunos de los más llamativos:



Hasta la mismísima **CHINA** nos fuimos para ver las versiones de PlayStation 2 y GameCube de «Splinter Cell» en la sede de Ubisoft. Aquí tenéis a Manuel en mitad de la Gran Muralla. Pero también trabajó y todo, ¿eh?



LA MANSIÓN PLAYBOY (y sus encantadoras conejitas) en Los Ángeles nos dio la bienvenida. El motivo: el lanzamiento del video juego oficial de esa revista. Aunque la verdad... ¡Cualquier motivo era bueno para ir allí!



El último **CAMPEONATO "TEKKEN"** nos tuvo a nosotros como jurado del divertido concurso de disfraces. Aunque, como podéis ver, Dani no salió muy bien parado de su encuentro con la ganadora...



Por supuesto, hemos asistido a **TODAS LAS EDICIONES DE CES, ECTS, E3** y cualquier feria de videojuegos que se os venga a la cabeza, desde que la revista comenzó su andadura. ¡Todo sea con tal de teneros informados!



¡EH, QUE TAMBIÉN FALLAMOS!

Oye, todos somos humanos. En todos estos años no siempre hemos acertado. De vez en cuando se nos ha colado algún "gambazo". ¿Queréis ver los más sonados? Pues que no se diga...



- En nuestra review del primer **«STREET FIGHTER II»** dijimos que había un truco para controlar a los cuatro jefes e incluso os contamos cómo hacerlo. Aunque muchos de vosotros os dejasteis el alma intentándolo, el truco resultó ser más falso que Judas y tuvimos que pediros disculpas en otro número.
- **EN EL Nº 14,** Yen dijo que si en menos de un año no salía «Mario Bros 4» para NES, dejaría de llamarse Yen. Bien, el juego jamás salió y el tío sigue llamándose igual.
- **EN EL Nº 29,** Yen hizo un comunicado pidiendo que no le preguntarais chorradas, entre ellas si iba a salir una Game Boy Color. También dijo que un «Street Fighter II» en esa consola era imposible.
- **EN EL Nº 77** decíamos que no iba a salir ninguna consola antes del año 2000. Nooo, ninguna. Sólo GB Color, Neo Geo Pocket y Dreamcast.
- **EN EL Nº 119** pusimos en la portada que «Shenmue II» iba a salir en Playstation 2. ¡Para chulos, nosotros! ¿Vosotros lo habéis visto? Nosotros, tampoco.



JUEGOS EN EL RECUERDO

Por nuestras manos han pasado centenares, miles de juegos. Sin embargo, sólo unos pocos elegidos nos han dejado una huella profunda. Aquí tenéis una recopilación de los títulos que más espectación, emoción y algarabía han causado en nuestra redacción, por un motivo o por otro. Éstos son nuestros "Top Ten de Hobby Consolas".



STREET FIGHTER II

■ Super Nintendo y otras ■ Desde noviembre de 1992

Ni nosotros pudimos resistirnos a la magia del que posiblemente es el juego de lucha más influyente de la historia. Por supuesto, los "piques" en la redacción eran de antología. Fue el juego de referencia para nosotros durante meses y sus secuelas nos seguían pareciendo geniales. Hasta la aparición de «Super Street Fighter 2 Turbo» un par de años después, esta saga fue la reina de la lucha.



RIDGE RACER

■ PlayStation ■ Septiembre de 1995

Para algunos habrá otros juegos de carreras, pero para nosotros este "racer" fue un símbolo del cambio de generación. Acostumbrados como estábamos a las carreras en 16 bits, cuando vimos el mundo de "Ridge Racer" moverse en perfectas 3D y con ese estilo de conducción tan particular, subimos nuestro listón. Fue con «Toshinden» la primera muestra del poder de PlayStation.



SUPER MARIO 64

■ Nintendo 64 ■ Abril de 1997

El análisis de este juego fue uno de los más comentados. Por un lado, porque lo repartimos en 4 números. Pero sobre todo fue porque no le pusimos nota, ni en gráficos ni en su media general. El juego eran tan innovador que no podíamos compararlo con nada que hubiéramos visto. «Mario 64» fue analizado por dos personas, ya que era algo especial. En una revisión posterior le dimos un 98.



METAL GEAR SOLID

■ PlayStation ■ Abril de 1999

Podéis estar seguros. Si dedicamos un reportaje durante tres números a un juego, es que éste va a ser la bomba. Y vaya si lo fue. La obra maestra de Hideo Kojima nos maravilló desde que vimos sus primeros bocetos y el resultado final no pudo ser mejor. Sin duda, mucho tuvo que ver Snake, pero también el desarrollo creado por los genios de Konami. Todo un clasicazo.

LAS MEJORES NOTAS

Los juegos que véis a la derecha son nuestros preferidos, pero hay una forma más objetiva de valorar a los mejores. Ésta es una lista con las notas más altas que hemos dado en nuestra historia.

1991
1. Sonic ■ Mega Drive ■ 95
2. Fantasia ■ Mega Drive ■ 94
3. Super Mario Bros 3 ■ NES ■ 93

1992
1. Super Mario World ■ Super Nintendo ■ 97
2. Street Fighter II ■ Super Nintendo ■ 97
3. Sonic 2 ■ Mega Drive ■ 96

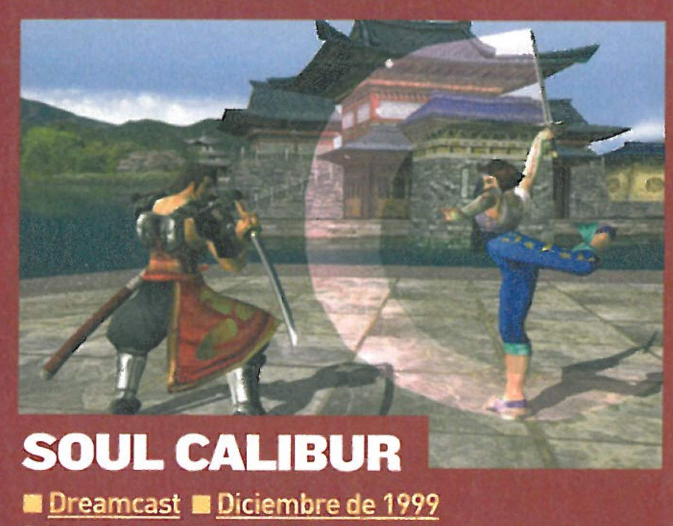
1993
1. Zelda: A Link to the Past ■ Super Nintendo ■ 96
2. Street Fighter II Turbo ■ Super Nintendo ■ 96
3. Thunder Force IV ■ Mega Drive ■ 95

1994
1. Donkey Kong Country ■ Super Nintendo ■ 99
2. Sonic 3 ■ Mega Drive ■ 97
3. Super Metroid ■ Super Nintendo ■ 96

1995
1. Super Mario World 2 ■ Super Nintendo ■ 97
2. Fatal Fury 3 ■ Neo Geo CD ■ 96
3. Illusion of Time ■ Super Nintendo ■ 95

1996
1. Sonic 3D ■ Mega Drive ■ 99
2. Donkey Kong Country 3 ■ Super Nintendo ■ 99
3. FIFA 96 ■ Playstation,Saturn ■ 96

1997
1. Super Mario 64 ■ Nintendo 64 ■ 98
2. Tomb Raider 2 ■ Playstation ■ 97
3. Final Fantasy VII ■ Playstation ■ 96



SOUL CALIBUR

■ Dreamcast ■ Diciembre de 1999

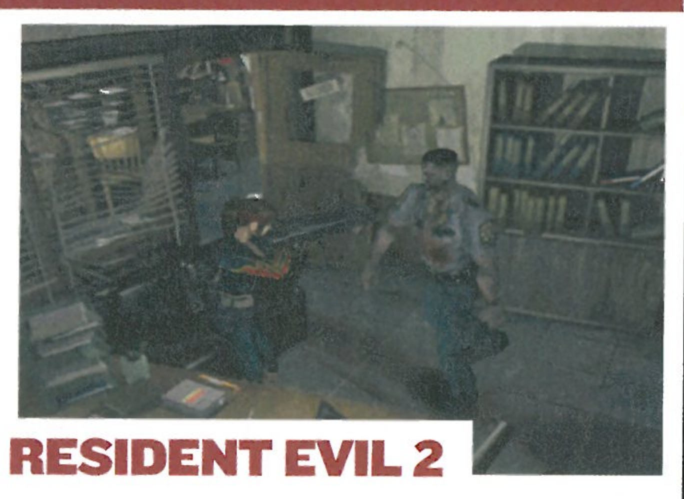
Todos sabíamos que Dreamcast era una consola potente, pero la confirmación definitiva nos llegó con este juego. Los gráficos (¡madre mía, qué gráficos!) y el dinamismo de los combates nos dejaron flipados. No podíamos parar de enfrentarnos en "maratones" de combates (sobre todo el sector más "friki" de la redacción). Tuvo que ser su segunda parte la que tomara el relevo.



PRO EVOLUTION SOCCER

■ PS, PS2 y Xbox ■ Desde noviembre de 2001

Estamos de acuerdo en que los «FIFA» son la caña, pero el juego que más nos ha enganchado ha sido desde siempre el «Pro». Tras la paradita para comer, no hay nada como echar unos partidos antes de volver al tajo. ¡No veáis las "pachangas" que se montan! Su estilo técnico, pero accesible ha sido lo que nos ha mantenido pegados al pad durante años. Y es que el fútbol nos vuelve locos...



RESIDENT EVIL 2

■ PS, N64, GC y DC ■ Mayo de 1998

Hemos visto muchos juegos de terror, pero ninguno nos ha impactado tanto como este. La intro tan cinematográfica nos dejó de piedra, pero lo mejor venía después. El desarrollo, que nos permitía controlar los destinos de los dos protagonistas por separado, y sus tremendos gráficos dejaron claro que la saga se había superado a sí misma. Es, posiblemente, el mejor episodio.



ZELDA OCARINA OF TIME

■ Nintendo 64, GameCube ■ Diciembre de 1998

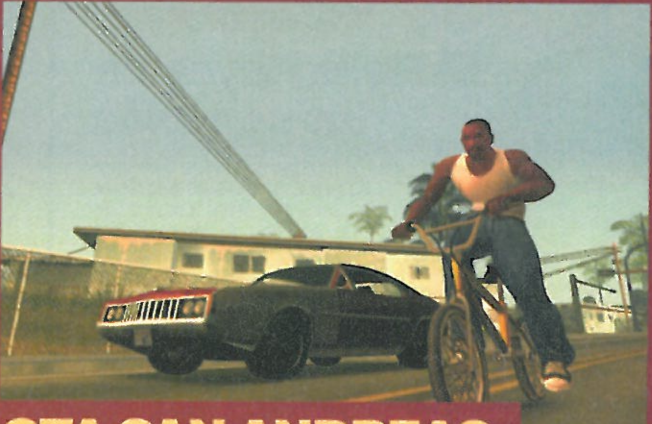
¿Con cuál de todas sus características nos quedamos? Es difícil, aunque quizá lo que más nos marcó fue el hecho de madurar con un Link que pasaba de niño a adulto. Jamás habíamos tenido una sensación tan épica. Y eso sin contar los tremendos gráficos (cosas como ver pasar el día y la noche o crecer la hierba nos fliparon). Muchos lo consideramos la obra maestra de Shigeru Miyamoto.



FINAL FANTASY X

■ Playstation 2 ■ Julio de 2002

Sí, sí, muchos pensaréis "buah, «Final Fantasy 7» es más importante"... Y no le quitamos su mérito, pero queremos resaltar esta décima parte por un motivo muy concreto. Es el juego que más meses seguidos lleva en la lista de vuestros favoritos: nada menos que 51. Vamos, que desde que salió al mercado no se ha "bajado del burro". ¡Y encima está todavía entre las primeras posiciones!



GTA SAN ANDREAS

■ PlayStation 2, Xbox ■ Octubre de 2004

Este ha sido el último gran título en impresionarnos... Habrá quien diga que es por la violencia o por el carácter atrevido del juego, pero la realidad es otra. La razón por la que nos sigue atrapando es por su enorme LIBERTAD para hacer lo que nos dé la gana en un entorno gigantesco. Descubrir todos sus secretos también fue motivo de muchas tertulias en la cafetería de la redacción...

1998

1. Resident Evil 2
■ Playstation ■ 98.
2. Zelda-Ocarina of Time
■ Nintendo 64 ■ 98.
3. Turok 2
■ Nintendo 64 ■ 97.

1999

1. Zelda-Link's Awakening
■ GB Color ■ 98.
2. Metal Gear Solid
■ Playstation ■ 98.
3. Final Fantasy VIII
■ Playstation ■ 98.

2000

1. Gran Turismo 2
■ Playstation ■ 99.
2. Perfect Dark
■ Nintendo 64 ■ 99.
3. Donkey Kong Country
■ GB Color ■ 99.

2001

1. Final Fantasy IX
■ Playstation ■ 99.
2. Gran Turismo 3
■ Paystation 2 ■ 99.
3. Shenmue II
■ Dreamcast ■ 96.

2002

1. Virtua Tennis 2
■ Dreamcast ■ 96.
2. Metal Gear Solid 2
■ Playstation 2 ■ 96.
3. Final Fantasy X
■ Playstation 2 ■ 96.

2003

1. Metroid Prime
■ GameCube ■ 97.
2. Zelda-A Link to the Past
■ GBA ■ 96.
3. Splinter Cell
■ XBox ■ 95.

2004

1. GTA San Andreas
■ PS2 y Xbox ■ 97.
2. Metroid Prime Echoes
■ GameCube ■ 97.
3. Halo 2
■ Xbox ■ 96.

2005

1. Metal Gear Solid 3
■ Playstation 2 ■ 97.
2. Gran Turismo 4
■ Playstation 2 ■ 97.
3. GTA Liberty City Stories
■ PSP ■ 96.

2006

1. Half-Life 2.
■ Xbox ■ 95.
2. Dragon Quest
■ Playstation 2 ■ 95.
3. Shadow of the Colossus
■ Playstation 2 ■ 94.




Game Boy


Game Gear


Lynx


Master System

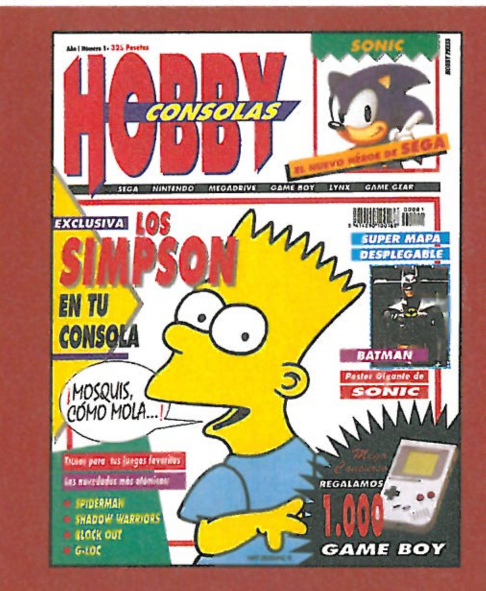

MegaDrive

NES



Toda saga tiene un comienzo

En octubre de ese año creamos el primer número de nuestra revista. Por 325 ptas. cualquier jugón podía al fin ponerse al día sobre las consolas, esas grandes desconocidas. Así empezaba nuestro viaje...



■ LA PORTADA DEL AÑO

Un éxito de ayer y hoy

Por supuesto, hablamos de la propia Hobby Consolas, pero también de Los Simpsons, los protagonistas de nuestra primera portada. Los juegos basados en esa serie (que por aquél entonces era toda una novedad) no tardaron en llegar. Nos hicimos eco de «Bart VS The Space Mutants» y «Bart: Escape from Camp Deadly» en el que fue el primer reportaje de Hobby. Para celebrar la llegada de la revista tiramos la casa por la ventana y sorteamos nada menos que 1.000 Game Boy. En las cien páginas de esta edición también hubo novedades: «Shadow Warriors» para NES, «Wonder Boy» para Game Gear o «Sonic» fueron analizados.

NUESTRAS MEJORES PORTADAS

A lo largo de todos estos años, 180 portadas han sido nuestra "bandera" desde el quiosco. En ellas siempre os hemos puesto lo más destacado de cada mes. En estas columnas tenéis una selección con los números más potentes de nuestra historia.



■ **TERMINATOR** arrasaba en el cine y en las consolas. En este número 2 vimos también «Thunder Force 3» y «Streets of Rage» para Mega Drive o el genial «Super Mario Bros 3». Vosotros nos inundabais de dibujos y cartas ya en aquel número.



■ **EL WRESTLING** estaba de moda y protagonizó el reportaje del número 3. Entre las novedades, «Gauntlet II» en NES, «Fantasía» y «Road Rash» en Mega Drive o «Hard Drivin» en Lynx. Incluímos enomes mapas de «Sonic» y «Super Mario Bros 3».



■ EL PERSONAJE

Sonic, el huracán azul

Sega tenía que responder al exitoso Mario de Nintendo. Y creó a Sonic, un veloz erizo que acaba con los malos con sus giros super sónicos. Sonic destilaba descaro y modernidad. Su juego ofrecía unos niveles rapidísimos y coloridos, y sirvió para convertirlo en la nueva mascota de Sega.



■ EL JUEGO DEL AÑO

«Super Mario Bros 3», NES alcanza su techo

Nuestra querida NES llevaba años en el mercado. En ese tiempo había dado pie a muchos clásicos, pero ninguno como «Super Mario Bros». Esta tercera parte rebasó los límites de la NES: había montones de sorpresas, habilidades y enemigos ocurrentes que hicieron de este uno de los juegos de plataformas más completos de la historia.



El Rolls Royce de las consolas

Así calificábamos a Neo Geo, que llegaba a finales de año. Este portento ofrecía la calidad de las recreativas, con unas prestaciones imbatibles en esa época. Todo era grande: el mando, los cartuchos (de hasta 330 megabits) y el precio: 80.000 pts. la consola y más de 20.000 mil por juego. Neo Geo aguantó unos años en nuestro país gracias a sus potentes títulos.





por AMALIO GÓMEZ, Director de Publicaciones de Videojuegos de Hobby Press

SIEMPRE QUE SE LE PIDE a alguien hablar del pasado, de su pasado, adopta un aire melancolico. Pero no es mi caso. Los.inicios de los 90 fueron un momento crucial en la historia de los videojuegos: Sega lanzó su Mega Drive, Nintendo Super NES y Game Boy... las consolas empezaron a convertirse en un articulo de consumo masivo. Y fue entonces cuando decidimos editar Hobby Consolas. 15 anos son muchos y todo este tiempo nos ha dejado en el camino tantas emociones, tanta diversion....Pero yo refiero pensar, antes que en todos los años de diversion que hemos disfrutado, en todos los anos de diversion que aun nos quedan por disfrutar.







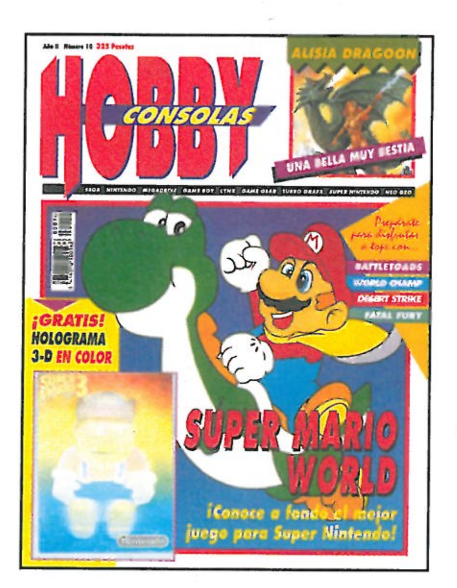





1992

Llega El Cerebro de la Bestia

El año de las Olimpiadas de Barcelona es recordado entre los consoleros por el estreno de Super Nintendo. La 16 bits de la compañía nipona eclipsó a la también nueva Turbografx. La lucha Sega-Nintendo estaba servida.



LA PORTADA DEL AÑO

Mario se estrena en Super NES

En julio aterrizaba Super Nintendo, a la que la publicidad anunció como "El Cerebro de la Bestia". La consola era una revolución, así que hicimos un número a su altura: 10 paginas dedicamos a «Super Mario World», su juego insignia. Cualquier cumplido se quedaba corto ante él, posiblemente el mejor plataformas 2D jamás hecho. Le dimos un 97 y lo calificamos como "el mejor juego de todos los tiempos". Además, dimos un cromo holográfico de Mario.



EL PERSONAJE

Mickey y Donald traían la magia

Esta etapa albergó una gran cantidad de juegos de plataformas. Casi cada mes aparecían nuevas "mascotas saltarinas", pero fueron personajes Disney los que trajeron algunos de los mejores títulos de este año, al menos en Mega Drive. «Quackshot» y «World of Illusion» llegaron a rivalizar con Sonic. El éxito de Mickey y Donald era tal que protagonizaron montones de títulos en los meses siguientes, también en Super Nintendo y en todas las consolas de ocho bits.



LA FAMILIA ADDAMS se luce en la portada. Un video con todas las novedades de Nintendo se unía a los primeros juegos para Neo Geo y Turbo Grafx.



OLYMPIC GOLD para Mega Drive fue el juego oficial de Barcelona '92. En este número 9 comenzamos a poner caricaturas de los redactores en las novedades.



EL PRIMER EXTRA, con 212 páginas, fue este número 14. En él, reviews de «Street Fighter 2», el genial «Sonic 2» para MD y «Kirby» para Game Boy.



LA MAGIA DE DISNEY nos trajo varios regalos: vídeo, pin y guía con todos los juegos comentados hasta ese número. Review de «Mario Kart» para SNES.





EL JUEGO DEL AÑO

Arrodíllense ante «Street Fighter 2»

En el mundo de los juegos hay un antes y un después de «Street Fighter 2». ¿Fueron sus personajes, su jugabilidad, su apartado técnico o la conjunción de todo ello?. La cuestión es con él se estableció el canon de los juegos de lucha. Ryu y compañía conquistaron a los jugadores, que gastaban fortunas en los recreativos. En noviembre llegó a Super Nintendo. La leyenda se podía disfrutar en casa y el juego sería exclusivo por un tiempo. Ya lo decía su publi: "Los que no tengan Super Nintendo tendrán que seguir soñando".

EL ACONTECIMIENTO

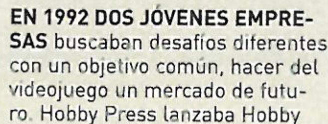
Se lanza Super Nintendo en España

Llegó precedida de una campaña publicitaria espectacular, sin precedentes en lo que se refiere a una consola. Como decíamos en la introducción de este año, Nintendo la denominó con mucho acierto "El Cerebro de la Bestia", haciendo alusión a su potencia técnica. Su entrada en el sector supuso un gran empujón que llevó definitivamente a los videojuegos a posicionarse como la opción de entretenimiento más atractiva del futuro.



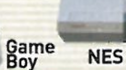

EL SUEÑO DE NINTENDO

por **RAFAEL MARTÍNEZ, Director Comercial y de Marketing de Nintendo España, S.A.**



EN 1992 DOS JÓVENES EMPRESAS buscaban desafíos diferentes con un objetivo común, hacer del videojuego un mercado de futuro. Hobby Press lanzaba Hobby Consolas como referente de revistas de videojuegos, mientras Erbe Software, que ya había lanzado con éxito Game Boy, afianzaba la posición de Nintendo en España con Super Nintendo. Recuerdo con especial cariño su sobrenombre "El cerebro de la bestia". 15 años más tarde Hobby Consolas es la revista de videojuegos número uno del país, y Nintendo se siente enormemente satisfecha de haber contribuido durante estos años de hacer del videojuego la forma de ocio más extendida en España.









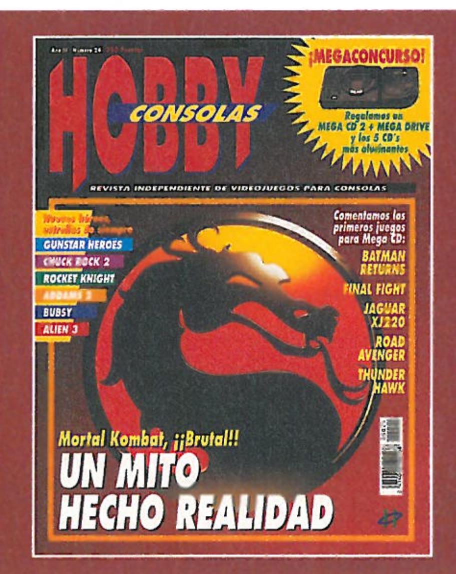






Las consolas maduran

Estamos en un momento dulce. Los videojuegos eran populares y las compañías competían por lanzar títulos con la mejor calidad. Los juegos diversificaron sus temáticas y nos ofrecieron ideas cada vez más adultas.



LA PORTADA DEL AÑO

13 de septiembre, Lunes Mortal

De esta forma tan siniestra se anunciaba el lanzamiento de «Mortal Kombat». Sus violentas peleas y, sobre todo, sus explícitos "Fatalities" lo convirtieron en el juego más polémico en años. Eso atrajo a los jugones, que descubrieron que, además, tenía una gran calidad (le dimos un 93). Ese mes hubo otro acontecimiento: nació Mega CD, un aparato que permitía a Mega Drive leer juegos en CD. Se vendió como la máquina del futuro, aunque su precio e irregular catálogo hicieron que no cuajara. Aún así, llegó a tener grandes juegos, como «Dune», «Snatcher» o «Jurassic Park».





EL JUEGO DEL AÑO

«Flashback» un juego "inolvidable"

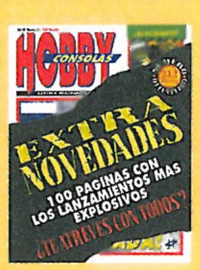
En mayo apareció «Flash Back». Su protagonista se enfrentaba a una trama futurista en la que intervenían los recuerdos y la lucha con alienígenas. La historia, un desarrollo atípico (eso de hacer las cosas con calma era novedoso) y un apartado técnico imponente (sobre todo en las secuencias introductorias) fueron sus virtudes.



DRAGON BALL se estrena en HC y se convierte en el número más vendido de nuestra historia. Además juegos de cine: «Star Wars» y «Batman».



JURASSIC PARK con reportaje en exclusiva desde los USA. El Switchstix, un "convertidor" de pad en stick fue una de las cosas más curiosas que hemos dado.



UN NUMERO EXTRA con tantas novedades que decidimos "romper" la portada. Las cartas nos inundaron: ¿Qué había debajo?



228 PÁGINAS del ala, un récord que no batimos en años. Y el atractivo «Eternal Champions» para MegaDrive apostaba de nuevo por la lucha.



EL ACONTECIMIENTO

«Star Wing» estrenó el chip Super FX

Super Nintendo era una máquina potente, pero el manejo de objetos poligonales era una tarea excesiva. «Star Wing» solventó el problema con el chip Super FX, que ayudaba a gestionar un entorno 3D. A las aventuras de Fox le siguieron otros juegos en 3D con el Super FX.



EL PERSONAJE

Goku y la revolución manga

"Akira" o "Caballeros del Zodiaco" desataron la pasión por el manga en España. Pero fue "Dragon Ball" el que pegó el pelotazo de verdad. Vista su popularidad, el juego para Super Nintendo llegó a España y fue la bomba. Varias secuelas del mismo y otros títulos basados en manga (como "Ranma") lo siguieron con un éxito similar.



1993, AÑO DE DIOS HC

por JUAN CARLOS GARCÍA, Director de Nintendo Acción



¡15 AÑOS! JOER. En 1993 era un chavalín, vamos, 22 añitos y me "multiplicaba" en Hobby Press: era redactor jefe de Hobby Consolas y Subdirector de Nintendo Acción. Por aquel tiempo tenía una Super Nintendo y una Mega Drive con las que jugaba todos los días. Mis juegos favoritos eran «Street Fighter II» y «Zelda», y recuerdo que la moda era "pegarse por los megas". Y el tiempo, que es muy sabio, ha reconocido el trabajo de "la" Hobby. El equipo que empezó ha cambiado, o ha crecido, pero la ilusión por ser la mejor revista de videojuegos continúa intacta. Os lo digo yo, que los tengo muy cerquita, y cada vez los admiro más.

HOBBY CONSOLAS



1994

Llegan tiempos de crisis

Algo no iba bien. Tras la euforia previa, la creatividad en los juegos y las ventas se estancaban. Se sucedieron las secuelas de valor ya demostrado. Pero también hubo sorpresas que hoy día se consideran clásicos.



■ LA PORTADA DEL AÑO

Los reyes se reafirman

En el número 37 cumplíamos tres añitos y lo celebrábamos poniendo fotos de nuestra infancia. Pero en el sector también había noticias: mostramos en exclusiva los datos de 32X en un amplio reportaje. También hablamos del fenómeno de la época: los Power Rangers. Seguro que los recordáis con una sonrisa. Novedades: «Mortal Kombat II», «Sonic & Knuckles» y «Urban Strike» demostraban que esas sagas dominaban el mercado. En Super NES, «Stunt Race FX» aplicaba el Super FX a las carreras.


■ EL PERSONAJE

La locura tiene forma de gusano

Uno de los juegos que más dio que hablar ese año fue «Earthworm Jim». En este juego teníamos que controlar a un extraño gusano enfundado en un traje de "tío cachas". El desarrollo era de lo más surrealista. Las curradas animaciones que tenía Jim y los constantes chistes del juego hicieron de este uno de los más graciosos plataformas de todos los tiempos. Su programador, el señor David Perry, fue considerado un "gurú" del sector durante mucho tiempo.





■ SONIC 3 para MegaDrive fue recibido en HC con el curioso concurso Sega Visor. La "lotería consolera" fue otro original evento de este número 29.



■ DRAGON BALL seguía siendo todo un fenómeno. Dos portadas más recibió este año. Por primera vez convocamos la elección a los mejores del año.



■ SUPER STREET FIGHTER II iba a llegar a MD y SN y nosotros preparamos un enorme reportaje en el número 34. También llegaba Super Game Boy.



■ STUNT RACE volvía con el chip FX. «Super Metroid» llegaba a SN, «Shining Force II» a MD y «Rebel Assault» a Mega CD en este número 36.



■ EL JUEGO DEL AÑO

El simio de tu vida



Tras mucha espera, el plataformas «Donkey Kong Country» llegó a Super Nintendo y sentó cátedra. Por primera vez se hizo uso exhaustivo de imágenes pre-generadas en 3D (los tan comentados "gráficos renderizados") y el resultado no pudo ser mejor. Donkey tenía ante sí un mundo enorme, en el que todo se movía de maravilla y había que sudar para completar el juego al 100%. Absolutamente todo, desde los gráficos al control era brillante. Nosotros así lo reflejamos: fue el primer juego que consiguió un 99 en Hobby Consolas.

■ EL ACONTECIMIENTO

Más consolas Sega

Sega seguía lanzando nuevos formatos. En mayo llegó Multi-Mega, que aunaba Mega Drive y Mega CD. El discreto éxito de Mega CD y el alto precio del Multi-Mega (80.000 ptas) hicieron que fracasara. En diciembre apareció 32 X, que convertía a Mega Drive en una máquina de 32 bits. La aparición de Saturn en 1995 condenó a Mega Drive 32X al olvido un año después de salir. Juegos como «Doom» o «Virtua Fighter» fueron honrosas excepciones en su catálogo.






SEGA SIGUE INNOVANDO

por CAROLINA MORENO, Relaciones Públicas de Proein

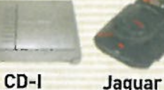
EL AÑO 1994 SUPUSO UN SALTO DECISIVO EN ESTE SECTOR. Por aquel entonces yo trabajaba en Sega España, que ya llevaba instalada en nuestro país unos años. Precisamente Sega lanzó al mercado Mega Drive 32X, que prometía convertir Mega Drive en una auténtica recreativa, e inauguró la era de las consolas de 32 bits, sirviendo de adelanto a las posteriores Sega Saturn y Sony PlayStation. Nos dejó obras maestras como «Virtua Fighter 32X» (en su momento el juego de lucha más revolucionario), «Doom 32X» o «Virtua Racing Deluxe».












Game Boy · Super Nintendo · Master System · MegaDrive · Mega Drive 32x · Mega CD · Saturn · PlayStation · Neo Geo CD · CD-I · Jaguar · 3DO



1995

El salto a una nueva generación

Las esperadas "consolas del futuro" llegaron este año. Tanta oferta de 32 bits abrumó a todos (también por su precio). Saturn y PlayStation sobrevivieron, pero otras como Jaguar o 3DO se quedaron por el camino.



■ LA PORTADA DEL AÑO

Renovarse o morir

La sensación general en el mundillo era que estábamos en un momento de transición. El panorama iba a cambiar y todos tenían que estar preparados. Nosotros no podíamos ser menos y decidimos dar un cambio radical a la revista. No sólo cambió el aspecto. También añadimos secciones, como Internet Online (la red de redes empezaba a dar caña). En este número 51 también hubo verdaderos juegazos, como «Donkey Kong Country 2», el primer «Tekken», «Virtua Cop» o «Rayman».



■ EL PERSONAJE

Los luchadores del juego «Killer Instinct»

Mega Drive y Super Nintendo aún tenían mucho que decir. «Killer Instinct», «Illusion of Time» o «Super Mario World 2» demostraron que aún se podía innovar visualmente en la 16 bits de Nintendo. Mega Drive también sorprendió con juegos tan buenos como «Comix Zone» o «Story of Thor». Pero fueron los luchadores del juego de Super NES los que mejor representaron la resistencia de las 16 bit...



■ VIRTUA FIGHTER fue el primer juego de lucha 3D que nos sorprendió. En este nº 40 estrenamos la sección Hi-Tech y hablamos de «Rise of the Robots».



■ SATURN LLEGÓ en el número 46. «Virtua Tennis» y «Daytona USA» fueron sus primeros títulos. GB asombró a todos con «Donkey Kong Land».



■ PLAYSTATION se estrenaba en el número 48. En este mes acogía a «Toshinden» y «Ridge Racer». El juego de lucha «Primal Rage» gustó en MD y SN.



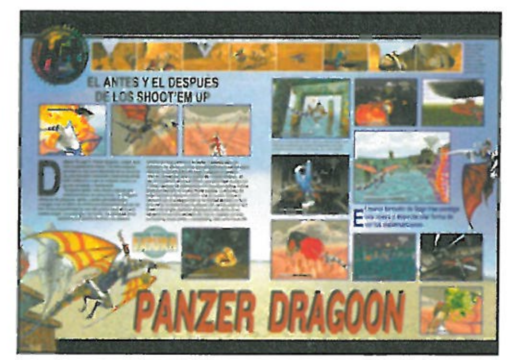
■ DONKEY KONG 2 fue el juegazo de Super Nintendo de este número 50. También vimos «Destruction Derby» y a los inefables «Power Rangers».



■ EL ACONTECIMIENTO

Se lanzan Saturn y PlayStation

Primero llegó Saturn, luego Playstation. Ambas suponían el siguiente salto en los videojuegos. Saturn mantuvo un buen ritmo durante más de un año, pero lo de PlayStation fue la bomba. Pronto se convirtió no solo en la consola más vendida de la historia, sino en un fenómeno de masas.





■ EL JUEGO DEL AÑO

«Panzer Dragoon», espectáculo visual

Las nuevas consolas daban gráficos impensables hasta entonces. El mejor ejemplo de cambios estéticos fue «Panzer Dragoon». Desde su intro a los escenarios, todo sorprendía en el juego que redefinió los shoot ´em up. La música y los efectos gráficos demostraban que, bien utilizadas, las nuevas tecnologías podían darnos juegos increíbles.



LA LLEGADA DE SONY

por JAMES ARMSTRONG, Vice-Presidente y Consejero Delegado Sony CE España y Portugal

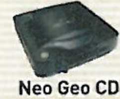
EN PRIMER LUGAR, me gustaría felicitar a Hobby Consolas por sus 15 años de vida y desearos muchos más llenos de éxitos. Habéis contribuido, de manera muy importante, al desarrollo de la industria del videojuego y habéis ayudado a que ésta sea, hoy día, una industria adulta y en continuo crecimiento. Para Sony fue muy importante el lanzamiento, en 1995, de PlayStation y, desde entonces, hemos crecido juntos, etapa por etapa, con PS2, PSP y, ahora, con el lanzamiento de las futuras generaciones PlayStation. Espero que sigamos juntos muchos más años y que el éxito nos siga acompañando a todos. Muchas felicidades.











1996

Así nacen los nuevos ídolos

Todo parecía más claro. Saturn y PlayStation se afianzaron y sus rivales fueron desapareciendo. Ambas comenzaron a recibir juegos muy completos y sagas nuevas cuya popularidad ha llegado hasta hoy.



■ LA PORTADA DEL AÑO

El vídeo... y los videojuegos

En este número estrenamos una gran iniciativa. Incluimos un vídeo (en VHS, claro) con una película de "Dragon Ball Z", por un precio total de 695 pesetas. La acción fue todo un éxito y seguimos incluyendo vídeos en números posteriores (no sólo de "Dragon Ball", sino también de otros mangas). El número trajo, además, un carrusel de clasicazos: «Sonic 3D» (el juego con la nota más alta de toda la historia de Mega Drive, un 99), «Soviet Strike», «Jungla de Cristal», «Mortal Kombat Trilogy» o «Broken Sword» fueron otros títulos que pudimos disfrutar. Y ese mes también llegó una tal Lara Croft...



■ EL JUEGO DEL AÑO

«Resident Evil»: divertirse pasando miedo

Un 93 recibió el primer episodio de la saga, que se estrenó en PlayStation. Si hubiéramos sabido la influencia que iba a causar en el sector, habría llevado incluso más nota. Con «Resident» se estrenó (que nos perdone «Alone in the Dark») el género del "survival horror": mitad aventura, mitad momentos terroríficos, puzzles... Seguro que ese estilo os suena hoy en día, ¿verdad?. Los oscuros gráficos y los efectos de sonido también eran importantes.



■ **DRAGON BALL** se estrenaba en la nueva generación, así que otra portada al canto. Y de paso, inauguramos una sección dedicada al manga.



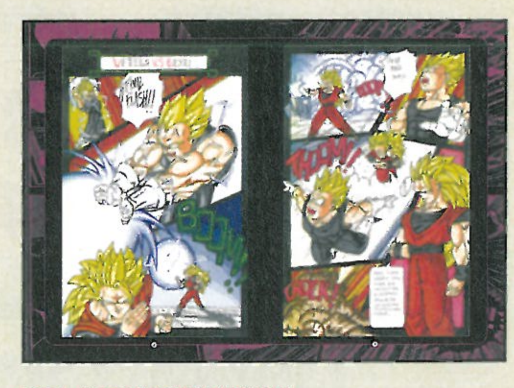
■ **TOY STORY** llegó del cine a las consolas, pero lo más curioso fue el regalo de El Gran Juego de Hobby Consolas, ideal para los jugones.



■ **EL FÚTBOL** empezaba a convertirse en un género con mucho tirón, así que las portadas se sucedían. También hubo un clásico: reportaje del E3.



■ **LAS MASCOTAS** de las consolas iban a recibir juegos, así que hicimos un reportaje. En el nº 59 vimos a los ganadores del "Mangas & Videogames".



■ EL ACONTECIMIENTO

Un concurso de éxito

En este año organizamos el primer concurso "Mangas & Videogames", en el que teníais que mandarnos vuestros cómics basados en videojuegos. El primer premio: nada menos que un viaje a Japón. La respuesta fue asombrosa: recibimos miles de cómics. Ante tal éxito organizamos 3 ediciones más, igual de exitosas, e hicimos un álbum recopilatorio.



■ EL PERSONAJE

Larita, mon amour

En noviembre apareció el primer «Tomb Raider» y, con él, nuestra querida arqueóloga Lara Croft. La "rotundidad" del personaje y su carácter osado cubrió la falta de personajes femeninos en las consolas y la convirtió rápidamente en un icono cultural conocido en todo el mundo. Con cada nueva entrega en años posteriores, Lara se volvió más sexy y sofisticada. ¡Y lo mejor es que los juegos también eran realmente buenos!



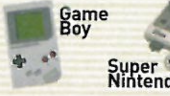

NACE UN MITO

por MERCEDES REY, Directora de Marketing de Proein

EN EL AÑO 1996 asistíamos al nacimiento de una gran saga con la llegada de «Tomb Raider», y sobre todo a la presentación de un personaje clave en la historia de los videojuegos, Lara Croft. Esta espectacular y carismática dama llegaba para convertirse en la heroína más famosa y deseada de todos los tiempos. El éxito de ese primer juego y de las posteriores secuelas convertiría a Eidos en uno de los líderes mundiales en la edición y desarrollo de videojuegos, siendo el primero que vería traspasar las fronteras del celuloide a uno de sus personajes.


HOBBY
CONSOLAS













1997

Nintendo se suma a la nueva generación

Mega Drive y Super Nintendo daban sus últimos coletazos mientras Saturn y, sobre todo, PlayStation copaban el mercado. Pero este año llegaba más competencia: Nintendo 64 se unía a la fiesta.



LA PORTADA DEL AÑO

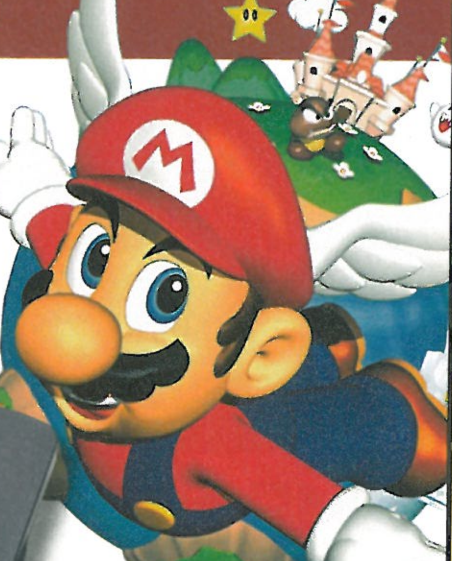
El "triunvirato" a plena potencia

A las alturas del número 67 (abril), las tres consolas más potentes tenían lanzamientos demoledores. N64 recibió a «Shadows of the Empire» y a «Turok». El primer shoot 'em up del famoso indio fue una gratísima sorpresa que premiamos con un 96. PlayStation nos alegró la vida con «Soul Blade», el antecesor de la actual serie «Soul Calibur». Saturn ofreció «Manx TT», uno de los mejores simuladores de motos jamás hechos. Incluso Super Nintendo nos encandiló gracias a «Terranigma».

EL ACONTECIMIENTO

Una consola y un juego únicos

Nintendo 64 nos brindó juegos maravillosos durante toda su existencia . «Goldeneye» fue un bombazo, pero «Super Mario 64» barrió nuestro concepto de lo que era un juego de plataformas y nos obsequió con una profundísima aventura en 3D que dejó boquiabiertos a todos. Tanto es así que en Hobby no nos atrevimos a darle una nota y lo calificamos como obra de arte.





NINTENDO 64 llegaba en el nº 66. Vimos sus primeros juegos, como el genial «Mario 64» o «Pilotwings». Su presencia eclipsó a sus rivales.



FIGHTERS MEGAMIX, un juego de lucha para Saturn, nos permitió dar una de las portadas más sexys de nuestra historia. «ISS» llegaba a N64.



MEDIEVIL era un juego tan esperado en PS que le dedicamos una preview especial en el centro del número 70. «Mario Kart» y «V-Rally» dieron que hablar.

LARA CROFT se llevaba por fin su primera portada en HC con su segunda aventura. Luego llegarían muchas más. Empezaba a sonar «Metal Gear».



EL JUEGO DEL AÑO

«Final Fantasy VII» asombró al mundo

Este pedazo de RPG llegó a nuestras PlayStation y nos marcó para siempre. Su historia nos trasladó a un mundo plagado de personajes de los que nos enamoramos sin remedio. La muerte de Aeris (a estas alturas ya lo podemos contar, ¿no?) es uno de los acontecimientos que más se recuerdan. Con él se desató la pasión por la serie.



EL PERSONAJE

El esclavo que se convirtió en estrella

«Abe´s Oddysee» fue el primer episodio de la serie Oddworld. En él, Abe era un esclavo que luchaba por su libertad. Su expresividad, sus místicas habilidades y el sistema de juego hicieron que muchos jugadores se encariñaran con Abe, que apareció en dos episodios más de esta saga.

UN JUEGO QUE MARCÓ ÉPOCA

por SONIA HERRANZ, Directora de PlayManía



ENTONCES YO TRABAJABA EN HOBBY CONSOLAS, y tuve la suerte de encargarme de analizar el videojuego más espectacular que se había visto nunca: «Super Mario 64». El tiempo demostró que el empeño de Nintendo por mantener el cartucho como soporte para videojuegos era un error, pero lo cierto es que en un año, ni PlayStation ni Saturn habían conseguido con su CD mostrar un juego tan impresionante . Era tan alucinante que no le pusimos nota final. Para qué. No había cifras suficientes para puntuar un juego tan innovador, tan grande, tan sorprendente, tan mágico... ¿Qué más pasó en el 97? No lo recuerdo.



CONGRATULATE HOBBY CONSOLAS
ON THEIR 15TH BIRTHDAY
















La batalla es cosa de dos

PlayStation dominaba a su antojo el mercado y Nintendo64 peleaba duro. Alguien tenía que quedarse fuera: fue Saturn. De golpe, sus lanzamientos bajaron. Sega ya lanzaba rumores sobre el proyecto Katana...



LA PORTADA DEL AÑO

¡Qué miedo!

El número 79 tuvo el honor de llevar en su portada uno de los juegos que más nos han impactado en la redacción: «Resident Evil 2». El saltó técnico con respecto a la primera parte fue espectacular y demostraba que los programadores empezaban a exprimir el potencial de esta generación de consolas. Y también se recuerda por aquí algún que otro susto del redactor que analizó el juego...También en este número hablamos de otro mito que comenzaba su andadura, «Gran Turismo». Ambos juegos dejaban bien claro que PlayStation se estaba convirtiendo en la reina de las consolas.





EL JUEGO DEL AÑO

Cuando Link se convirtió en leyenda

Estaba a punto de acabar el año cuando llegó a N64 EL JUEGO. Link había sorprendido antes, pero lo de «Zelda: Ocarina of Time» fue único. Su gigantesco mundo parecía vivo, estaba poblado por seres misteriosos y encantadores, los gráficos eran flipantes, y el desarrollo era genial. Para muchos, este es aún el mejor juego de toda la historia.



TEKKEN 3 también dejaba claro lo que podía dar de sí PlayStation. Un fantástico calendario dedicado a Lara Croft fue nuestro regalo ese mes..



COLIN MCRAE tuvo su primer juego en este número 82. También vimos la primera parte de «Dead or Alive» y la currada aventura «Heart of Darkness» en PS.



LARA CROFT, esta vez en carne y hueso, fue la reina de este número e inició una fructífera relación de las modelos de Lara con nuestra revista.



ZELDA no podía quedarse sin portada ante la inmensa calidad de su aventura. Y ya entonces hablamos de los primeros juegos para Dreamcast.



EL PERSONAJE

El terror de las nenas

Vino con bastante retraso con respecto al PC, pero finalmente llegó «Duke Nukem 3D» a nuestras consolas. Su protagonista, Duke, era un verdadero tipo duro: acribillaba sin miramientos a los malos, soltaba frases descaradas y ligaba con todas las chicas, "strippers" incluidas. La chulería del héroe y el atrevimiento del juego lo hicieron bastante popular un tiempo, aunque los numerosos «Duke Nukem» siguientes no llegaron a repetir ese éxito.

EL ACONTECIMIENTO

Ahora, con cámara de fotos y colores

Nintendo seguía redescubriendo su portátil. En 1996 había lanzado la versión Pocket, que redujo mucho su tamaño. En mayo de 1998 Nintendo lanzó GB Camera, un periférico con el que podíamos hacer fotos sencillas y añadir efectos. A finales de año llegó GB Color, un nuevo modelo de consola que mostraba los juegos con varios colores e incluso aplicaba la mejora a los juegos antiguos. La consola renació y le llovieron los juegos por parte de Nintendo y de otras compañías, entre ellos nuevas versiones de «Super Mario Bros» o «Tetris». Nintendo seguía dominando el mercado de las portátiles a su antojo..



por IGNACIO PÉREZ, Director General de Pyro Studios y Proein



EN 1998 «COMMANDOS», SIENDO EL PRIMER DESARROLLO DE PYRO STUDIOS, nos situó de golpe en la élite del desarrollo internacional de videojuegos. El juego fue Número 1 en más de 20 paises, consiguió decenas de premios y, lo que es más importante, obtuvo el reconocimiento de millones de jugadores. Fueron momentos y sensaciones imborrables que cada vez quedan mas lejos en el tiempo pero que continúan muy cerca del corazón de todos los que participamos en el proyecto. Un sueño hecho realidad, y además en España.


RAYMAN®
RAVING RABBIDS
Rayman felicita a Hobby Consolas en su 15 cumpleaños
En Noviembre, ¡limpiaremos el mundo de chiflados conejitos!
Aplasta más conejitos en www.raymanzone.com
Wii
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
XBOX 360
PC DVD ROM
3+
www.pegi.info
UBISOFT
Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. GAME BOY ADVANCE IS A TRADEMARK OF NINTENDO. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. The Wii TM and the Wii logo are trademarks of Nintendo. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
HOBBY CONSOLAS




Game Boy Color


Nintendo 64


Saturn


Dreamcast

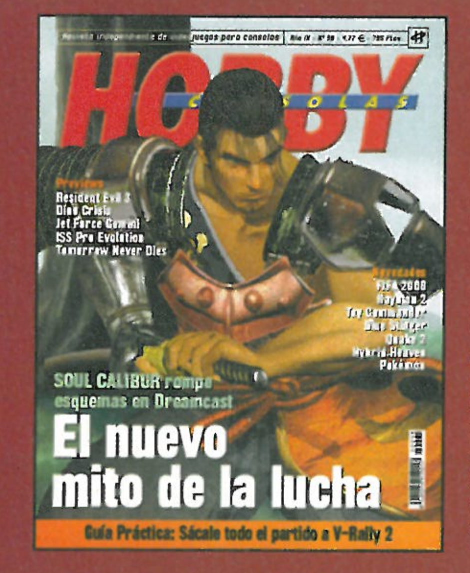
PlayStation

Neo Geo Pocket Color



El último gran sueño de Sega

Tanto Sony como Nintendo eran las dueñas del panorama consolero, pero Sega tenía un nuevo as bajo la manga: este año se adelantó a todos con el lanzamiento de Dreamcast, su nueva máquina de 128 bits.



■ LA PORTADA DEL AÑO

Juegos para todos

Y así, en este año, seis consolas tuvieron una buena etapa. Decimos seis porque también llegó (en concreto, en este número 98) Neo Geo Pocket Color, la nueva portátil de SNK que no tendría mucho éxito a pesar de sus interesantes posibilidades. Por su parte, la pequeña Game Boy recibió los dos primeros juegos de la prolífica serie «Pokémon»; en Nintendo 64 disfrutamos de «Rayman 2»; en PlayStation, de «FIFA 2000» y «Quake 2». Durante este mes Dreamcast recibió la aventura «Blue Stinger», un reportaje sobre el ejemplar juego de lucha «Soul Calibur» y un suplemento de presentación de su revista oficial, que íbamos a publicar en unas semanas. Como veis, todos los consoleros podían sentirse contentos.



■ EL ACONTECIMIENTO

Hasta 6.000 millones de jugadores

Ese era el eslogan de Dreamcast, la nueva consola de Sega que estrenó los 128 bits y el juego online. Juegos como «Chu-Chu Rocket» o «Quake III» permitirían jugar por internet. Pero no sólo eso. En ese año llegaron maravillas como «Sonic Adventure» o el impagable «Soul Calibur». Las pérdidas acumuladas de Sega la obligarían a abandonar su consola en 2001, pero pocos sistemas pueden presumir de haber tenido tantos titulazos como Dreamcast.



■ **GRAN TURISMO 2** causaba sensación en PlayStation, precisamente para esta consola regalamos una pegatina de la película "Bichos" que fue un exitazo.



■ **METAL GEAR** llegaba a PlayStation y nos dejaba con la boca abierta, tanto que regalamos 50 unidades del juego. Y ya hablamos de PS2...



■ **STAR WARS** era el fenómeno del momento con el estreno del Episodio I en los cines. El juego salió para todas las consolas.



■ **EN FIFA 2000** el culé Guardiola fue la imagen del juego, como antes lo fueron Raúl y Morientes. Miyamoto nos hablaba del nuevo «Zelda» para N64.



■ EL PERSONAJE

Hazte con Pikachu... y con todos los demás

«Pokémon Rojo» y «Azul» llegaron a nuestras Game Boy en noviembre. Estalló la locura por coleccionar los monstruitos. Los juegos se vendieron como churros y la saga sigue siendo todo un fenómeno en la actualidad. El representante de los pokémon es Pikachu, aparecido en series, pelis, consolas, ¡y aviones! Todo un icono.





■ EL JUEGO DEL AÑO

«Metal Gear Solid»: Snake es el héroe

¿Qué podemos añadir sobre este mito? Inauguró el género de la infiltración (que después imitaría hasta la saciedad) con una realización técnica impresionante (el doblaje al castellano marcó época). La historia -que estaba plagada de referencias históricas, guiños y sorpresas- aún no ha sido superada. Snake, su solitario, mordaz y misterioso protagonista, es uno de los tipos más carismáticos que hemos conocido. Todo un hito.

EL LANZAMIENTO DE METAL GEAR

por YUTAKA SUZUKI, Director de Sucursal de Konami España

KONAMI

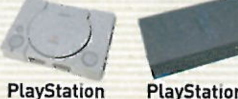
RECUERDO QUE SE HABÍA DECIDIDO que habría versión italiana pero no española. Ante la protesta se plantearon hacerla, pero saldría 3 meses más tarde y con la obligación de colocar 100.000 copias como mínimo. Vender eso en 1999 parecía imposible pero aceptamos y vendimos todo. Pero al cabo de unos días vinieron problemas serios. Prácticamente toda la prensa, asociaciones de consumidores, de padres, antidroga, ministerios de interior y sanidad, todos contra «MGS». Sólo ocurrió esto en España. La única prensa que nos apoyaba fue la del sector. Hobby Consolas, la más importante, estuvo siempre en defensa de nuestro juego.

















2000

Segundas partes sí son buenas

El salto generacional iniciado por Sega recibió la respuesta de Sony: a finales de año llegó Playstation 2. Pero el resto de compañías no se dejaba intimidar. Y es que 2000 fue un año plagado de obras maestras.



■ LA PORTADA DEL AÑO

Un número redondo

El primer mes de ese año llegábamos a nuestro número cien. ¡Sí que había pasado el tiempo! Para celebrarlo, regalamos un enorme póster con todas las portadas de Hobby que habíamos publicado, un repaso a toda nuestra trayectoria y un adhesivo en relieve de Lara Croft que causó sensación (ejem). Las novedades tampoco fueron mancas: «Tomb Raider Last Revelation» en PlayStation, «Donkey Kong» y «Super Smash Bros» en Nintendo 64 o el sorprendente «Street Fighter Alpha» en GB Color estaban entre los lanzamientos más destacados de ese mes. Y también pudimos hablar largo y tendido sobre «Gran Turismo 2».



■ EL ACONTECIMIENTO

La consola más popular de Sony

Aún no había terminado el año cuando llegó a España PlayStation 2, la sucesora de la máquina de sobremesa con más éxito en todo el mundo. En un principio el aparato ocasionó cierta desconfianza entre los usuarios (que si 75.000 pesetas por una consola era mucho dinero, que si era muy difícil programar para ella, que si para qué un DVD...), pero en pocos meses las dudas se disiparon. En cuanto la máquina bajo un poco su precio, ella sola se encargó de popularizar el formato DVD y conquistó a millones de usuarios con sus fantásticos juegos. Se ha convertido en la consola de más éxito de toda la historia



■ COLIN MCRAE 2 se lució en esta portada tan chula. Era el mes de la velocidad, puesto que «Gran Turismo 2» era la novedad más importante de ese número 101.



■ PLAYSTATION 2, cómo no, ocupó nuestra portada, con suplemento de 16 páginas de regalo. No en vano sería la consola más vendida de la historia.



■ FINAL FANTASY IX fue por fin el elegido de la famosa saga para protagonizar nuestra portada. Luego llegarían muchas más, como sabéis.



■ SHENMUE encabezaba una avalancha de novedades con más de 80 juegos analizados. Y regalamos un vídeo con los mejores juegos.





■ EL PERSONAJE

Rare creó a la espía perfecta

Ese verano llegó a N64 «Perfect Dark», que estaba llamado a ser sucesor del exitoso «Goldeneye». Su protagonista, Joanna Dark, se convirtió junto a Lara Croft en otro de los pocos iconos femeninos de éxito, esta vez con un toque futurista y algo más serio. El juego era una verdadera joya: le pusimos un 100 en gráficos y 99 de nota total. De lo mejor aparecido en N64...que ya es decir.



■ EL JUEGO DEL AÑO

El simulador de la vida

Aunque sólo hubiera tenido este juego, la existencia de Dreamcast ya habría estado justificada. En «Shenmue» (el viaje de Ryo Hazuki para vengar la muerte de su padre) encontramos los mejores gráficos hasta el momento y un desarrollo que nos permitía hacer prácticamente lo que quisiéramos: hablar con cualquier persona, jugar a las recreativas, comprar decenas de cosas, pelear, usar cualquier objeto... Los fans esperamos el tercer episodio. Es una saga clave en los videojuegos.





UNA MÁQUINA TOTAL

por MARÍA JESUS LÓPEZ, Directora de Negocios de Sony CE España

DESPUÉS DEL ÉXITO QUE REPRESENTÓ PLAYSTATION PARA SONY, en el año 2000 se nos presentó un nuevo reto con la salida al mercado de PlayStation 2, una nueva generación que no sólo era una consola de juegos, sino un sistema de entretenimiento global, que contaba con reproductor DVD, y donde dió los primeros pasos el sistema de juego on-line. La nueva apuesta de Sony resultó otro nuevo éxito para la compañía apoyado en una industria en continuo desarrollo con la que, de forma tan importante, continúa colaborando Hobby Consolas. Muchas felicidades y que sigamos cumpliendo muchos años más.



Las próximas consolas... Y más allá

PS2 ganaba terreno mientras la generación previa quemaba sus últimos cartuchos. Al comenzar el año, Sega dejó de hacer consolas. Nintendo y Microsoft se frotaban las manos mientras ultimaban sus máquinas.



LA PORTADA DEL AÑO

Snake regresa... Y Dreamcast se despide a lo grande

«Metal Gear Solid 2» estaba a punto de llegar a Playstation 2. La expectación que causaba la raíz de la gran primera parte y los llamativos gráficos de esta secuela) pedía a gritos un reportaje y así lo hicimos. Además, Dreamcast recibió dos auténticos titulazos: «Headhunter» y la segunda parte de «Shenmue». En este número salió «Grand Theft Auto 3» (el primero que realmente nos flipó) y nacieron varias sagas. ¿Os suenan de algo «Burnout» y «Jak & Daxter»?





EL JUEGO DEL AÑO

«Gran Turismo 3» rompe moldes

Un 99 recibió esta tercera parte de la genial saga «Gran Turismo». En su estreno en PS2, los gráficos sorprendieron a todos gracias a unos efectos imposibles de conseguir en la generación previa. Su desarrollo se parecía mucho a las partes previas, pero el salto técnico era notable y mostró que la consola de Sony estaba alcanzando su madurez.



XBOX por fin mostró su aspecto y nosotros dimos sus primeros datos en exclusiva. La entrada de Microsoft en escena causó un gran revuelo.



GRAN TURISMO 3 arrasaba en PS2. También realizamos un reportaje con los mejores juegos del siglo y hablamos de las películas de «Tomb Raider» y «Final Fantasy»



TEKKEN 4 le daba un nuevo aire a la lucha. Además, puntuamos los primeros juegos de Game Boy Advance y regalamos un póster gigante de Angelina Jolie



FINAL FANTASY volvía de nuevo a una portada de HC, con una de las entregas más impactantes. Aquí le dimos un repaso a la versión japonesa.



EL ACONTECIMIENTO

La portátil de Nintendo "advanza"

A mediados de año, la compañía de Mario dio otra vuelta de tuerca en el terreno de las portátiles: lanzó la consola Game Boy Advance. En cuanto a potencia, era prácticamente como tener una Super Nintendo portátil, con lo que se convirtió en una consola sensacional. Juegos como «Rayman», «Super Mario Advance» o «F-Zero» sirvieron para estrenar una consola que aún hoy sigue ofreciendo juegos muy buenos y dándonos muchas alegrías.



EL PERSONAJE

Nuestro demonio interior

Capcom creó la saga «Devil May Cry» y con ella, a Dante. Este demonio mestizo, que se dedica a dar caña a seres infernales, hizo gala desde un principio de una chulería y elegancia en sus ataques (y en su indumentaria) que encantaron a los jugones. La saga de acción, con ambientación medio gótica, medio moderna, es una de las más populares que hay en PlayStation 2.



MICROSOFT ENTRA EN JUEGO

por TEO ALCORTA, Director Comercial de Microsoft Home & Entertainment

EL AÑO 2001 SUPUSO TODA UNA REVOLUCIÓN dentro de Microsoft debido al inminente lanzamiento -que finalmente se produjo al año siguiente en España- de una nueva plataforma de juego más allá de Windows, Xbox. Hobby Consolas publicó por aquel entonces una espectacular portada de fondo verde presentando el aspecto y todas las características de la consola que estaba destinada a revolucionar el juego online. Hoy, lo que comenzó como una gran promesa, es ya una consolidada y exitosa realidad con la llegada de Xbox 360.

CORRUPCIÓN EN MIAMI



Vivendi Games desea un feliz 15º Aniversario a Hobby Consolas

SHOWDOWN

7/65

20/34 AUTO

EMERGE

- Conviértete en Sonny Crockett y Ricardo Tubbs, los agentes de narcóticos más famosos de Miami.
- Acción frenética, tiroteos y misiones de alto riesgo.
- Créate una reputación de criminal para infiltrarte en el sórdido submundo de South Beach.
- Juega con tus amigos a través de conexión inalámbrica.
























Game Cube



Se completa la generación actual

El cambio generacional se consumó cuando Xbox y GameCube se unieron a la fiesta. Nintendo continuó en la línea de Nintendo 64 y Microsoft se estrenaba en esto de las consolas. ¿Quién se alzaría con el liderato?



LA PORTADA DEL AÑO

El estilo que todos conocéis

En el nº 126 llegamos al diseño que tiene la revista hoy en día, con un estilo más moderno y directo que en los números anteriores y con casi todas las secciones actuales. En ese mes se estrenaba Xbox, y GameCube estaba a punto de llegar, por lo que le dedicamos un enorme reportaje. En cuanto a juegos, pudimos analizar dos títulos muy recordados como son «Metal Gear Solid 2» e «Ico» para PlayStation 2. Como podéis ver, Spiderman pegaba fuerte gracias a la película, así que también os desvelamos todo sobre el juego. Ah, y desde este número podéis ver nuestras caras en los comentarios. ¡Menuda "suerte" la vuestra!

EL ACONTECIMIENTO

Dos formas diferentes de diversión



En marzo llegó Xbox y en mayo, GameCube. La primera apostó desde un principio por la acción y por el juego online, además de otras posibilidades multimedia. Aunque comenzó con no muy buena reputación (era la primera consola de Microsoft, que todos vinculaban sólo al PC), pronto demostraría su gran potencial. Nintendo tenía claro que su "cubo mágico" iba a ser exclusivamente para jugar y eso fue lo que potenció. Si bien ha tenido un catálogo bastante variado a lo largo de estos años, los "títulos Nintendo" han sido siempre los más abundantes.



LARA CROFT una vez más, era la reina de HC, en esta ocasión gracias a su estreno en PS2. Os dimos un súper póster de la nueva modelo de regalo.



MARIO se estrenó en la nueva consola de Nintendo con un juego a su altura. También lo estaba el sugerente póster de «Dead or Alive»...



HALO era la gran apuesta de Microsoft para su consola, así que le dedicamos está espectacular portada. Y también llegó un tal «GTA Vice City»...



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS estaba de moda y en el nº 134 vimos sus juegos. Pero también flipamos con «Colin McRae 3.0» y «Eternal Darkness» en GC.



EL PERSONAJE

El héroe que Xbox necesitaba

Los demás tenían mascotas, pero Xbox necesitaba un abanderado. Ése fue el Jefe Maestro, el protagonista de «Halo». Tanto el juego como el Jefe conectaban con el público joven-adulto al que iba dirigida la consola. Aún hoy sigue siendo el personaje más representativo de Xbox 360.





EL JUEGO DEL AÑO

La mejor Fantasía

El estreno de «Final Fantasy X» en PS2 fue inmejorable: unos gráficos de ensueño, una historia inolvidable y un desarrollo largo y muy variado le convirtieron en el juego del año en competencia muy reñida con el no menos genial «Metal Gear Solid 2»



por NICOLA CENCHERLE, Director de Marketing de Electronic Arts

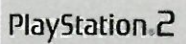


EL AÑO 2002 FUE PARA MI UN AÑO MUY IMPORTANTE pero de muchos trabajo. Lanzamos por primera vez el juego de «El Señor de los Anillos», que fue un éxito, y confirmamos a «Harry Potter» como la franquicia de cine infantil de más éxito hasta el momento. Fue un momento muy bueno para EA y con uno de los catálogos de productos más amplio y completo que nunca hemos tenido. Recuerdo con nostalgia el lanzamiento de mi último «FIFA» («FIFA 2003») y la primera vez en que EA utilizó un jugador real en su comunicación. A lo mejor recordaréis a Roberto Carlos en el Bernabéu con cara despistada...

¡FELICIDADES POR ESTOS 15 AÑOS JUGANDO JUNTOS!

ATARI

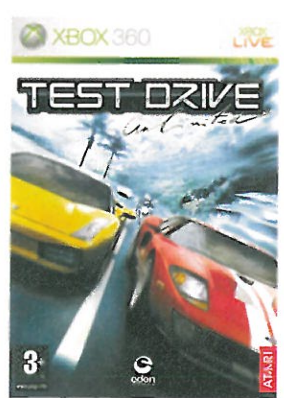
Y POR LOS QUE NOS QUEDAN POR JUGAR





CARÁTULA PROVISIONAL

Dragon Ball® Z Tenkaichi 2
© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
© 2006 NAMCO BANDAI Games Inc.



Test Drive® Unlimited © 2005-2006 Atari Inc. Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari EuropeSASU. All trademarks are the property of their respective owners.

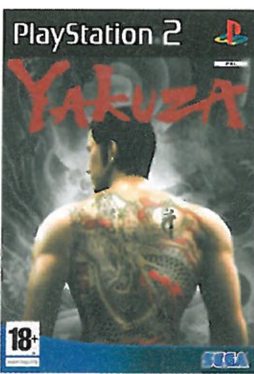


CARÁTULA PROVISIONAL

© 1986 Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation. © 2005 Bandai. Published by Bandai S.A., Distributed by Atari Europe SASU.



© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
© 2006 NAMCO BANDAI Games Inc.



SEGA, the Sega logo and YAKUZA are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © SEGA Corporation, 2005. All rights reserved.



Original works © 1992 USUI YOSHITO Animation series and products derived thereof © 1992-2006 SHIN-EI Animation & TV Asahi Corporation; tm & ® All trademarks and regis-tered rights reserved; Licensed by LUK Inter-nacional S.A. & TV Asahi Corporation; © 2005 BANPRESTO. Published by Atari Europe SASU.

HOBBY CONSOLAS



Game Boy Color



Game Boy Advance SP



PSone



PlayStation 2

Xbox

Game Cube

N-Gage



2003

Nuevas ideas para nuestro bolsillo

No sólo tuvimos a las tres consolas principales a pleno rendimiento, sino que además llegaron N-Gage y la nueva Game Boy Advance. Los juegos también dieron la nota: asistimos al nacimiento de sagas muy populares.



LA PORTADA DEL AÑO

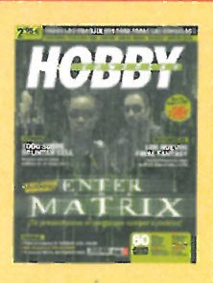
Una revista de récord

Al acabar el año era tan grande la lista de novedades, que tuvimos que superarnos a nosotros mismos. 252 paginazas tuvo este nº 147, con lo que batimos nuestro propio récord del mes anterior. Y es que la ocasión lo merecía. Como muestra, varios botones: «MOH Rising Sun», «True Crime», «Need for Speed Underground», «Mario Kart» en GC, «Top Spin» en Xbox... Pero no sólo las consolas brillaban. Ante el emergente mercado de los móviles, estrenamos la sección Planeta Móvil. Y, de nuevo, la saga «Final Fantasy», esta vez con sus chicas, ocupó nuestra portada.

EL ACONTECIMIENTO

Con quien quieras, donde quieras

Estaba cantado que el mundo de las portátiles y el de los teléfonos móviles acabarían fusionándose. Fruto de esa unión nació N-Gage de Nokia, un potente aparato mitad móvil de última generación, mitad consola portátil. Tiene sus propios juegos exclusivos, compatibilidad con Java y el portal N-Gage Arena para jugar online. En cualquier caso, ha resultado más llamativa como móvil multimedia que como consola. Eso sí, hasta su recientísima desaparición nos ha dejado grandes juegos, como los «Pathway to Glory» o «Tomb Raider».



EL FENÓMENO MATRIX también llegó a todas las consolas y nosotros nos hicimos con la exclusiva mundial. También hubo sitio para el gran «Splinter Cell».



EL ESTRENO DE ZELDA en GameCube fue toda una sorpresa. Miyamoto nos sorprendió con una estética de dibujos animados que no gustó a todos.



FIFA Y PRO EVOLUTION se veían las caras en el número 145. «Soul Calibur II», «Caballeros de la A. República» y «Golden Sun 2» nos encantaron.



PRINCE OF PERSIA se pasaba a las 3D en el nº 146 (de 236 pags.) y el resultado fue magnífico, convirtiéndose en uno de los éxitos de este año.



EL PERSONAJE

El aliado de las sombras

El primer «Splinter Cell» nos sorprendió por su uso de la infiltración y los efectos lumínicos aplicados a ella. Su protagonista, Sam Fisher, trabaja de incógnito para el gobierno. Se le comparó con Snake. Nunca fue tan carismático como él, pero por su estilo y eficacia se ha ganado un puesto de honor entre los héroes consoleros.





EL JUEGO DEL AÑO

Samus, como nunca

«Metroid» nos había acompañado desde la NES, siempre con excelentes resultados. La versión GC superó a sus antecesores con una aventura de gráficos colosales y sencillo control, pero manteniendo lo mejor de la saga (incluyendo a su prota Samus Aran). Tanto nos gustó que le dimos un 97, nota que repetimos en su secuela.



EL REGRESO DEL PRÍNCIPE

por **ROBERTO ROLLÓN, Director de Marketing de Ubisoft España**



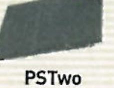
EL AÑO 2003 FUE UN AÑO PARTICULARMENTE INTENSO PARA UBISOFT ya que -entre otros productos importantes- se lanzó «Prince of Persia Las Arenas del Tiempo», que fue nominado como el mejor Juego de Acción-Aventura del E3 y en España fue elegido uno de los tres mejores juegos del año para todas las consolas (junto a «Pro Evolution» y «Zelda WindWaker») por los lectores de Hobby Consolas. Además, el 2003 vio el paso de Sam Fisher de Xbox -donde tantos éxitos de crítica y de venta cosechó- a PlayStation 2 para que los usuarios de esta consola pudieran disfrutar de uno de los personajes más icónicos de estos años.

















2004

Los videojuegos llegan a todos

Con el asentamiento de la generación se cumplió algo que anhelábamos en nuestros primeros números: que cualquiera jugara con las consolas. Desde niños hasta adultos, todo el mundo disfrutaba con las consolas.



■ LA PORTADA DEL AÑO

Las consolas, reinas de las navidades

Un total de 252 páginas (más vídeo CD de Nintendo) componían este número 159. Se notaba que las consolas estaban vendiendo como nunca y que la campaña de Navidad llegaba: «GTA San Andreas», «Killzone» y «Jak 3» en PS2, «Halo 2» en Xbox, «Prince of Persia 2» y «Call of Duty» en varias consolas, «Zelda: Minish Cap» en GBA... Las ventas fueron astronómicas y confirmaron que los videojuegos eran mucho más que "unos juguetitos para críos".

■ EL ACONTECIMIENTO

«Singstar»: el karaoke que creó jugones

Lo de este juego muy posiblemente no era esperado ni por sus creadores. «Singstar» consistía en un karaoke en el que había que cantar imitando el tono y el ritmo de las canciones (todas de artistas famosos), compatible con Eyetoy y tan sencillo que sólo se necesitaban unos micros para jugar. Esta idea tan básica atrajo a toda clase de personas, muchas de las cuales nunca se habían enfrentado a una consola. El éxito ha sido rotundo. Varias secuelas han aparecido, ¡y van a salir más dentro de poco!





■ ONIMUSHA y otros juegos de su estilo fueron la excusa perfecta para realizar un reportaje sobre los últimos samurais. Y hablamos de PS3, Xbox 2 y N5.



■ FINAL FANTASY XII se presentaba en el E3 de aquel año, junto a otros grandes juegos como «Metal Gear Solid 3», «Gran Turismo 4» o «Resident Evil 4».



■ GTA SAN ANDREAS mostró sus primeras imágenes y en HC nos hicimos con la exclusiva. los juegos de velocidad fueron el otro gran tema.



■ RESIDENT EVIL 4 llegaba a GameCube y nos dejaba anonadados por su gran calidad. Y llegaban los primeros datos de PSP y DS.







■ EL JUEGO DEL AÑO

Libertad... y polémica

Tras varias entregas, fue «GTA: San Andreas» el que pegó el pelotazo. Y no era de extrañar: un enorme estado para explorar, centenas de tareas secundarias, libertad total de actuación... Esto atrajo a los jugones mayores, pero también a los jóvenes. Los padres se quejaron por el contenido adulto del juego. Pero la polémica no evitó que se convirtiera en el juego más vendido de la historia.



■ EL PERSONAJE

La nobleza se vuelve oscura

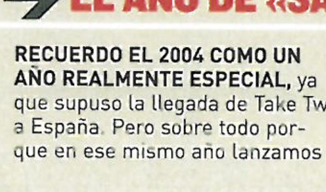
El primer «Prince of Persia» en 3 dimensiones fue todo un titulazo, pero fue en la secuela donde conocimos a un Príncipe con de matices y más salvaje. Sus aventuras perfilaron a uno de los héroes más populares de esta generación, que ha sacrificado su estilo "oriental" en favor del descubrimiento de su faceta más oscura.



EL AÑO DE «SAN ANDREAS»

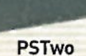
por RAQUEL GARCÍA, Directora de Marketing de Take Two España

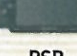




RECUERDO EL 2004 COMO UN AÑO REALMENTE ESPECIAL, ya que supuso la llegada de Take Two a España. Pero sobre todo porque en ese mismo año lanzamos «Grand Theft Auto: San Andreas», un título que pronto se convirtió en un hito en la historia de nuestra industria gracias a la excelente respuesta de los consumidores, que no habrían podido descubrir todas las posibilidades y sorpresas del juego sin los estupendos reportajes de Hobby Consolas. Gracias por todos estos años de trabajo juntos, ¡seguid así!. ¡Feliz cumpleaños Hobby!

LAS CONSOLAS QUE HABIA


PSTwo


PSP


Xbox


Xbox 360


Game Cube

Game Boy Micro


DS


N-Gage QD



2005

La revolución de las portátiles

Cuando parecía que el futuro serían las nuevas consolas de sobremesa, aparecieron DS y PSP. Las portátiles volvieron a cobrar fuerza. Las demás seguían ofreciendo titulazos mientras se acercaba el cambio generacional.



■ LA PORTADA DEL AÑO

«Resident Evil» vuelve a nacer

«Resident Evil 4» fue sin duda uno de los bombazos del año. Su mayor apuesta por la acción, su particular ambientación (en España y sin zombis por primera vez) y sus "acongojantes" gráficos supusieron un punto y aparte en el saturado género de las aventuras de terror. En este número 168 hablamos de la versión Playstation 2, que estaba a punto de llegar tras haber sorprendido a todos en GameCube. Esta conversión fue bastante polémica, pues en un principio se dijo que el juego iba a ser exclusivo de GameCube. En esta revista también apareció la genial aventura «Fahrenheit» y asistimos al nacimiento de la portátil PSP, con títulos de lanzamiento como «Wipeout Pure» o «Metal Gear Acid».





■ EL ACONTECIMIENTO

Nuevas formas de jugar

Este año han aparecido 3 grandes consolas: Nintendo DS, PSP, de Sony, y Xbox 360, de Microsoft. Las dos primeras implican grandes cambios en el mundo portátil: DS ha triunfado con su doble pantalla y la función táctil. PSP ha demostrado que se pueden hacer superproducciones en una portátil. Y Xbox 360 supone el paso a la nueva generación de consolas "grandes", con una gran apuesta por el juego online.



■ **METAL GEAR 3** llegó y triunfó en el número 161: le "cascamos" un 97. Otro título con el que disfrutamos fue «Ace Combat 5», un gran juego de aviones en PS2.



■ **SPLINTER CELL** llegaba a nuestra portada con una espectacular tercera parte. No menos lo eran las cuartas entregas de «Gran Turismo» y «Resident»



■ **GTA LIBERTY CITY** para PSP tuvo un reportaje y la portada del número 169. «Burnout Revenge» y «FIFA 06» triunfaron en todas las consolas.



■ **KING KONG** fue la película del año y el juego tuvo una buena acogida en todo el mundo. Comentamos los primeros juegos de Xbox 360.



■ EL PERSONAJE

Kratos, el dios de los juegos

«God of War» para PS2 fue una sorpresa en forma de juego de acción, ambientado en la mitología griega. El juego ganó premios, pero entre sus mejores logros estuvo su protagonista, Kratos. Todo un candidato a Dios de la Guerra, que no duda en masacrar a decenas de monstruos para lograr su objetivo. Un héroe agresivo y con recursos que se ha convertido todo un personaje.



■ EL JUEGO DEL AÑO

Snake se sale de nuevo en PS2

La mano de Kojima es infalible. «Metal Gear 3» suponía el regreso del héroe a PS2, y lo hacía con una aventura sensacional, que se desarrollaba en exteriores y en la que el camuflaje y las técnicas de supervivencia eran algunas de sus grandes novedades. Por supuesto, tampoco faltaba una historia impagable y el genial sentido del humor de toda la saga. Como las anteriores entregas recibió una puntuación sensacional en Hobby Consolas, un 97.





EL ÉXITO DE DS

por NICOLAS WEGNEZ, Jefe de Marketing de Nintendo

RECUERDO QUE ANTES DEL LANZAMIENTO DE NINTENDO DS, muchos pensaban que, por primera vez, Nintendo iba a perder su histórico liderazgo en consolas portátiles. Pero gracias a una fantástica apuesta por crear nuevas formas de jugar, a un casi insuperable catalogo de juegos y a un fantástico equipo de trabajo en Nintendo España, hoy en día Nintendo DS es la líder indiscutible en el mercado de las portátiles. Es habitual ver en la revista por excelencia de videojuegos en España, Hobby Consolas, un reconocimiento a la ambición de Nintendo por hacer progresar nuestro sector y ofrecer nuevas experiencias a los jugadores


15 años ayudándonos
a hacer amigos.
Y algún que otro
enemigo.
¡Gracias y muchas
felicidades!
XBOX 360






PSTwo · PSP · Xbox · Xbox 360 · Game Cube · Game Boy Micro · DS Lite · N-Gage QD · PS3 · Wii

2006

El futuro ya está aquí

Por fin llegamos a la actualidad. Este año está marcado por la llegada de las consolas que darán por cerrado el cambio generacional. ¿Qué podemos esperar del futuro? Por ahora, esto es lo que ha dado de sí el año...



■ LA PORTADA DEL AÑO

...Y cumplimos quince añitos

Nuestro viaje acaba aquí, en el número 180. Como podréis comprobar en él, Playstation 2 sigue en forma, DS y PSP están totalmente asentadas y 360 continúa su ascenso. Atrás hemos dejado decenas de consolas, muchas de las cuales nos han dejado gratísimos recuerdos. Ahora, es el momento de poner los ojos en el futuro y prepararnos para lo que nos espera. Por supuesto, nosotros seguimos al pie del cañón, con las secciones que más os molan y con los comentarios sobre todos los juegos. Como rezaba una antigua camiseta nuestra, "no te consoles con menos".



■ EL PERSONAJE

Los colosos de Playstation 2

«Shadow of the Colossus» ha sorprendido a todos este año. En esta genial aventura hay enormes colosos que hemos de escalar y vencer. Desde luego, unos personajes que a la vez son las fases del juego constituyen una propuesta de lo más original. Además, protagonizan uno de los juegos más bonitos y épicos que hemos podido ver este año. Y es que a nuestra querida PlayStation 2 todavía le queda bastante por contarnos en el terreno de la innovación y la diversión.



■ PLAYSTATION 3 mostró sus primeros juegos, entre ellos «Metal Gear 4» con un Snake muy envejecido, y en HC os los mostramos.



■ DRAGON QUEST ha sido un genial juego de rol que ha apostado por el humor en el nº 175. Fuimos los primeros en realizar el análisis en España.



■ GEARS OF WAR se ha convertido en uno de los juegos insignia de la nueva generación y por eso ocupó nuestra portada de este mes. Su calidad es brutal.



■ PRO EVOLUTION SOCCER se ha convertido en el juego de fútbol más popular junto con «FIFA». Y este mes otro clásico: el DVD del E3 con los mejores juegos.





■ EL JUEGO DEL AÑO... POR AHORA

El camino a seguir

«Prey» nos ha asombrado por sus gráficos. Realmente da fe de lo que es capaz Xbox 360 y es una muestra de lo que deberían ser los juegos en adelante (al menos, en cuanto a posibilidades técnicas). Es muy posible que aparezcan juegos mejores de aquí al final del año, pero nos sirve para comprender que aún no hay nada decidido en el mundo de los juegos.

■ EL ACONTECIMIENTO

La "trilogía" se cerrará por fin este año

Apenas quedan meses para que lleguen PlayStation 3 y Wii. Ellas constituirán la siguiente generación de consolas junto a 360. Ya conocemos sus primeros juegos pero, ¿qué nos traerán el año que viene, o el siguiente? Este es un momento emocionante, un punto clave. Ojalá dentro de 15 años podamos seguir disfrutando así con los juegos junto a vosotros. Pero eso, como suele decirse, es otra historia...



UN FUTURO FANTÁSTICO

por MANUEL DEL CAMPO, Director de Hobby Consolas



QUE ESTE ANIVERSARIO DE HOBBY CONSOLAS coincida con el año 2006 no deja de ser una bonita casualidad. Estamos ante un año en el que viviremos el cambio de generación más apasionante de la historia, con dos consolas capaces de mostrar gráficos impensables hasta ahora y otra que nos ofrecerá nuevas formas de diversión. Mientras, las portátiles siguen viento en popa y a PS2 le queda cuerda para rato. Esto pinta como nunca, y por eso en Hobby Consolas estamos preparados para seguir ofreciéndoos la mejor y más completa información con toda la ilusión del mundo. Y estamos seguros de que vosotros seguiréis ahí. Así que ¡hasta luego!

Una nueva forma de jugar

Wii™





GRACIAS POR CONFIAR EN NOSOTROS

www.es.ea.com